LAURA CÂLȚEA

A J U CA SAU A F I J U C A T.
INGMAR BERGMAN ȘI ȘAHUL CU MOARTEA

Mamei

CUPRINS

Sinopsis **5**
Argument **8**
„Eu sunt Moartea!” 9
Justificări metodologice 19
Pornografia morţii 30
Un fel de *road movie* 39
CAPITOLUL I. FILMUL, MAREA AVENTURĂ **42**
I.1. Începuturi 43
I.1.1 Primele imagini 45
I.1.2. Copil de duminică 52
I.2. Regizorul demon 63
CAPITOLUL II. „ACEASTA ESTE MÂNA MEA...” **80**
II.1. *Moribundus sum* 81
II.2. Moarte şi cultură 83
II.3. Apariţia conştiinţei 90
II.4. Moartea arhaică 103
II.5. „Aceasta este mâna mea...” – Angoasă, individualitate, moarte 107
II.6. La început a fost imaginea... 113
II.7. Moartea este la început o imagine 123
II.8. Mitologiile morţii 130
II.9. Jocul sacru 143
II.10. Înşelarea morţii 148
CAPITOLUL III. UMBRE ŞI LUMINI MEDIEVALE **157**
III.1. Context medieval 158
III.1.1. Condiţii vitrege de viaţă 162
III.1.2. O nouă viziune asupra corpului 169
III.1.3. Triumful raţiunii 173
III.1.4. Triumful jocului 178
III.1.5. Cultură populară vs. cultură savantă 184
III.1.6. O lume fluidă 189
III.2. Imaginea medievală 199
III.2.1. Funcţii ale imaginii 205
III.2.2. Raportarea la imagine 213
III.3. Triumful Morţii 216
III.3.1. Moartea şi viziunea asupra morţii 216
III.3.2. Meditaţia asupra morţii 219
III.3.3. *Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii* 223

III.3.4. Dansul macabru 230
III.3.5. Triumful Morţii 244
III.3.6. Gâlceava omului cu moartea 249
III.3.7. Reminiscenţe folclorice (Erl-könig – Hellequin – Arlequin) 257
III.4. Jucând şah cu moartea 278
III.4.1. Istoria jocului de şah 279
III.4.1.1. Origini legendare 279
III.4.1.2. Din Orient în Occident 290
III.4.1.3. Sosirea jocului în Occident 294
III.4.1.4. Adaptarea jocului la contextul european 300
III.4.1.5. Regândirea jocului de şah 304
III.4.1.6. *Theatrum mundi* 325
III.4.2. Motivul jocului de şah cu Moartea 335
CAPITOLUL IV. OMUL ÎN CĂUTAREA SENSULUI VIEŢII 347
IV.1. O obsesie timpurie 348
IV.1.1. Copilăria 348
IV.1.2. Cristalizarea unui *icon* 350
IV.1.3. Piesele de tinereţe 352
IV.2. *Pictură pe lemn* (*Trämålning*, 1955) 357
IV.3. *A şaptea pecete* (*Det sjunde inseglet,* 1957) 364
IV.3.1. Un început dificil 364
IV.3.2. Influenţe şi surse de inspiraţie 366
IV.3.3. Bomba atomică şi angoasa existenţială 371
IV.3.4. A fost odată ca niciodată... 374
IV.3.5. ...un cavaler care a jucat şah cu Moartea 376
IV.3.6. „O imagine pe care o numim Dumnezeu” 380
IV.3.7. Cavalerii Apocalipsei 390
IV.3.8. „O clipă de graţie” (Un castron cu fragi sălbatici) 400
IV.3.9. Tăcerea lui Dumnezeu 406
IV.3.10. Am iubit sau nu? 416
CONCLUZII. SCRIITOR DE IMAGINI 421
Ce vezi? 422
„Eu sunt Moartea!” 434
Un cineast al clipei 441
Problema morţii şi libertatea creatoare 449
FILMOGRAFIE INGMAR BERGMAN (1918-2007) 456
LISTĂ ILUSTRAŢII 458
BIBLIOGRAFIE 480

Sinopsis

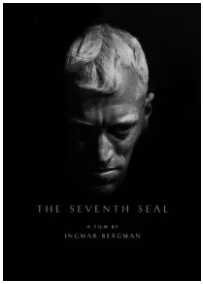
Întors dintr-o lungă cruciadă în Ţara Sfântă, în care crezuse că va găsi un sens vieţii şi o certitudine asupra existenţei lui Dumnezeu, ostenit şi decepţionat, cavalerul Antonius Block regăseşte ţinutul natal măcinat de ciumă şi pradă viziunilor milenariste răspândite de procesiunile de flagelanţi şi de călugări cerşetori. O partidă de şah cu Moartea (personificată de un bărbat îmbrăcat tot în negru şi căruia i se vede doar chipul alb şi spân), şi a cărei miză era însăşi viaţa lui, se transformă într-o ultimă încercare de a găsi un sens vieţii, o ultimă aventură a cărei concluzie era, încă de la început, previzibilă: „nimeni nu poate scăpa morţii". Din moment ce un asemenea fapt nu mai poate fi pus la îndoială, ce rost mai are jocul? Răspunsul îl dă chiar cavalerul: „înainte de moarte vreau să fac o acţiune *semnificativă*" (s.m). Dacă te poţi împăca cu gândul că răspunsul la toate întrebările şi la toate rugăciunile este golul, singura salvare a unei vieţi care se îndreaptă către nimic este realizarea unei acţiuni care să dăinuie, care să *semnifice*.

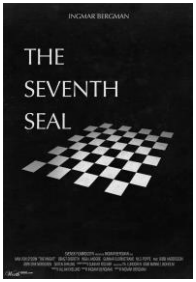
Un *road-movie* prin Suedia secolului XIV, întâmplările din *A şaptea pecete* se petrec în decursul unei singure zile în care Antonius Block şi scutierul său, Jöns, întâlnesc tot felul de oameni: pictorul Albertus care înfăţişează pe pereţii bisericii Dansul Morţii pentru a îndemna credincioşii la pocăinţă; Tyan, o tânără acuzată de vrăjitorie şi de uneltire cu diavolul, condamnată la ardere pe rug pentru vina de a fi adus ciuma asupra oamenilor; Plog, fierarul greu de cap, şi Lisa, soţia sa necredincioasă; Raval, fost călugăr şi acum hoţ de cadavre; Skat, actor uşuratic şi afemeiat; Jof şi Mia, saltimbancii uniţi printr-o iubire sinceră, singurii în stare să aprecieze bucuriile simple ale vieţii şi cei pe care Block hotărăşte să-i salveze de la moarte.

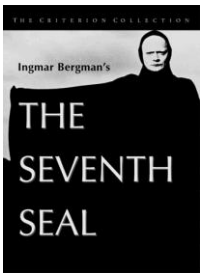
Din când în când, Moartea se întrerupe din activităţile sale obişnuite pentru a continua jocul de şah în compania lui Block, iar în două ocazii chiar se arată sub înfăţişarea unui călugăr pentru a-şi

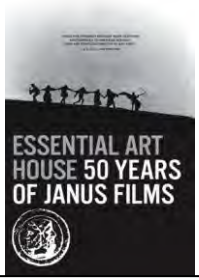
cunoaşte mai bine adversarul. Jucător pasionat de şah, personajul Morţii are şi un fin simţ al ironiei, părând a aprecia ocazia unui interlocutor incitant. Deşi răspunde la întrebările cavalerului, în cele din urmă se dovedeşte că nu-i poate oferi acestuia cheia către „adevărul" pe care îl caută. Iar locvacitatea sa se sfârşeşte în momentul în care, la final, vine să-i „ia" pe toţi cei aflaţi în castelul lui Block. Dramatică şi dinamică, sarabanda macabră din final se face în tăcere. De partea cealaltă, odată ce treci ultimul prag, cuvintele îşi pierd orice însemnătate. Cel puţin pentru cei morţi. Chipurile radiante ale lui Jof şi Miei îndepărtându-se pe fundalul corului de îngeri mai lasă însă loc pentru speranţă, în ciuda finalului sumbru.

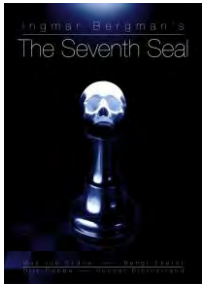
Alegorie tragi-comică, sub formă de mister medieval, despre destinul spiritual al omului, *A şaptea pecete* exprimă totodată dubiile existenţiale ale omului modern, concepţia lui Bergman despre un Dumnezeu absent, dar şi temerile referitoare la un posibil holocaust nuclear (ciuma simbolizând ameninţarea pe care Războiul Rece şi cursa înarmării o exercitau în a doua jumătate a secolului XX asupra lumii întregi). Mai puţin evidente pentru spectatorul actual, pentru contemporanii lui Bergman toate aceste aluzii erau destul de vizibile. Actual sau nu, *A şaptea pecete* a rămas, probabil, cel mai cunoscut film al regizorului suedez (deşi nu şi cel mai complex), iar aceasta se datorează, în primul rând, imaginilor memorabile (Moartea însăşi, jocul de şah, viziunile lui Jof, Mia oferind fragi sălbatici, Dansul Morţii) şi, în al doilea rând, problematicii pe care o deschide dialogul cavalerului cu Moartea, întrebărilor la care acesta caută răspuns şi care nu sunt specifice doar omului medieval, ci *Omului*.











1. Diferite afişe ale filmului *A şaptea pecete* de-a lungul timpului

Argument

„Tot ce vom spune este în realitate triplu:
modelat de cel care spune,
remodelat de cel care ascultă,
şi ascuns faţă de amândoi de mortul din poveste.”
(Vladimir Nabokov, *Adevărata viaţă a lui Sebastian Knight)*

2. Ingmar Bergman împreună cu Bengt Ekerot, interpretul personajului Morții, în timpul filmărilor la *A șaptea pecete*

„Eu sunt Moartea!"

„Orice s-ar spune, moartea chiar «doare». Doare tot timpul;
este mereu cu noi, scormonind undeva în interior,
fîlfîind uşor, abia auzită, undeva sub membrana conştientului.
Ascunsă şi deghizată, curgînd într-o varietate de simptome,
este izvorul multora dintre grijile, tensiunile şi conflictele noastre."[1]

Se poate trăi fără credinţa că *tu* însemni mai mult? Freud argumenta într-un eseu din 1915 că, în adâncul sufletului, fiecare om se crede nemuritor: „în fond, nimeni nu crede în propria lui moarte sau (ceea ce este la fel) în inconştient fiecare dintre noi este convins de nemurirea sa"[2]. Sentimentul de a fi special, de a fi altfel, credinţa că boala, îmbătrânirea, sfârşitul li se aplică *altora*, nu *mie*, este unul dintre cele mai puternice şi mai răspândite mijloace psihice de apărare prin care moartea proprie este negată. Această ocultare inconştientă a caracterului muritor este însă contrabalansată tocmai de angoasa dată de frica de moarte. La toate nivelurile conştiinţei sale, omul ştie că va muri, dar nu vrea să accepte, totuşi, că va muri *de tot*. Aşadar, deşi sfârşitul inevitabil al fiecăruia este un fapt ce nu poate fi pus la îndoială, oamenii din toate timpurile au căutat metode pentru a nega, înşela sau depăşi moartea.

Fiinţa gânditoare nu s-a putut conforma niciodată *momentului* în care gândirea încetează. Postularea unei vieţi de apoi nu este nimic altceva decât dorinţa ascunsă ca, indiferent în ce formă, individul să

---

[1] Irvin. D. Yalom, *Privind soarele în faţă: cum să înfrângem teroarea morţii*, traducere din limba engleză de Ştefania Mihalache, Bucureşti, Vellant, col. „Perspective", 2011, p. 15.

[2] Sigmund Freud, *Consideraţii actuale despre război şi moarte. II. Relaţia noastră cu moartea*, în *Opere IV. Scrieri despre societate şi religie*, traducere din limba germană de Roxana Melnicu, George Purdea şi Vasile Dem. Zamfirescu, Bucureşti, Trei, col. „Biblioteca de psihanaliză", 2000, p. 39.

poată *fiinţa* în continuare. Religia, societatea, arta, ştiinţa, cultura, tot ceea ce este uman, nu au fost decât un uriaş efort colectiv pentru a nega ceea ce, de fapt, nu a putut fi negat niciodată – moartea. Singura fiinţă ce cunoaşte certitudinea morţii, omul, este în acelaşi timp şi cel care a contestat-o dintotdeauna cu toate puterile.

În acelaşi timp temută şi negată, despre moarte s-a spus totul fără a se spune, cu adevărat, nimic. Discursul despre moarte pare a fi pe cât de necesar, pe atât de inutil. Nici un discurs nu poate epuiza moartea, pentru că moartea este locul în care toate discursurile încetează. Omul se află în situaţia absurdă în care, prin natura sa de fiinţă vorbitoare, se simte obligat să înceapă un discurs cu moartea, dându-şi seama la final că nu a făcut decât să ţină un monolog. Partenerul său refuză orice dialog, iar vorbirea îi este, în cele din urmă, anulată de marea tăcere. Discursul despre moarte îi permite omului orice abordare, însă, în absenţa unui răspuns, nici o abordare nu poate fi validată. Singurul răspuns primit este tocmai cel pe care omul, prin discursul său continuu, vrea să-l înăbuşe – marea tăcere finală.

În 1956 regizorul suedez Ingmar Bergman a imaginat dialogul Omului cu Moartea în filmul *A şaptea pecete*. În acest film Moartea răspunde. Nu foarte clar, nu foarte detaliat, nu foarte exact, însă comunicarea există. Omul are şansa de a da glas nemulţumirilor sale cele mai vechi şi mai adânci, grijilor sale existenţiale cele mai importante, iar Moartea e acolo să le audă şi să le răspundă. Sau mai degrabă doar ca să le audă. Răspunsurile sale, mai mult laconice şi ironice, nu sunt menite să-i dea omului cheia existenţei, însă ele sunt formulate şi numai lucrul acesta poate fi o consolare în sine. Omul îşi transformă moartea din adversar în partener de dialog, aducând-o pe terenul propriu, şi pentru scurt timp îşi imaginează că o poate învinge, înşela sau convinge să-i dezvăluie, înainte de final, secretele sale.

Există însă un anumit moment în care Moartea refuză să mai joace rolul interlocutorului şi acesta este chiar ultimul moment. În ultima sa apariţie din film, Moartea nu mai vorbeşte. Marea tăcere a început. În cele din urmă, ca orice alt discurs în faţa morţii, şi acesta se dovedeşte a fi tot un monolog. Crezând că vorbeşte cu Moartea, Omul a vorbit, ca întotdeauna, tot cu el însuşi. Poate că ceea ce face moartea atât de înspăimântătoare este tocmai incomunicabilul său,

faptul că reprezintă momentul în care vorbirea se opreşte şi despre care nu se poate spune nimic cu certitudine. Însă, chiar şi aşa procesul de personificare în sine este, din punct de vedere psihologic, capabil să atenueze din angoasa omului în faţa morţii. Personificată, moartea nu mai este neantul, abisul, tăcerea absolută, non-umanul extrem, ci devine aparenţă, adică *imagine*:

> Procesul de personificare a morţii este un element care atenuează angoasa. Imaginea unui schelet care urmăreşte oamenii şi care iese noaptea din ţărâna cimitirului, oricât de macabră ar fi, este liniştitoare în comparaţie cu adevărul. Câtă vreme copilul crede că moartea este provocată de un personaj sau de o forţă externă, el este ocrotit de adevărul teribil că moartea *nu* e externă – că de la începutul vieţii ducem în noi sămânţa morţii. În plus, dacă moartea este o fiinţă conştientă, dacă, aşa cum spune copilul din ultimul exemplu, „*când vrea*, te face să mori", atunci e posibil, moartea să poată fi influenţată să *nu* vrea să o facă. [...] În personificarea morţii, copilul recapitulează evoluţia culturală: orice cultură primitivă antropomorfizează forţele oarbe ale naturii într-un efort de a câştiga un control sporit asupra propriului destin[1].

Întrebările pe care şi le pune cavalerul, prin universalismul lor, sunt aceleaşi care revin în fiecare epocă a gândirii umane: Ce este viaţa? Ce este moartea? Există Dumnezeu? Dacă există de ce se ascunde în spatele simbolurilor şi promisiunilor? De ce nu se lasă cunoscut cu simţurile? Dacă nu există Dumnezeu şi viaţă după moarte atunci ce sens mai are viaţa? Poate omul trăi cu gândul nimicului? Ce poţi face pentru ca viaţa ta să nu se irosească în acţiuni fără sens? De unde să ştii că ai luat deciziile corecte? Ce se întâmplă cu cei care vor să creadă, dar nu pot? Ce se întâmplă cu cei care nici nu pot, nici nu vor să creadă? Unde e Raiul necredincioşilor? Dar Iadul lor? Spuse puţin prea direct, interogaţiile cavalerului Antonius Block par cam forţate şi pretenţioase. În realitate, însă, sunt expresia cea mai pură a neliniştilor existenţiale care au frământat mintea umană din timpuri preistorice, timpuri asupra cărora nu avem decât dovezi indirecte până în zbuciumatul secol XX.

---

[1] Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, traducere din limba engleză de Bogdan Boghiţoi, Bucureşti, Trei, col. „Psihologie-Psihoterapie", 2010, p. 122.

3. Întâlnire surprinzătoare, fotograf necunoscut (aprox. 1900)

4. Carnaval la Bâle, om îmbrăcat în costumul Morții, fotograf necunoscut

5. Edvard Munch, *Mamă moartă și copil*, pictură (1897-1899)
Durere, neputință, inexprimabil... Abia schițată, mama pare a dispărea încet între cearșafuri, ca și cum deja nu mai face parte din această lume. Tăcute, umbrele din ultimul plan sunt incapabile să aline durerea copilului a cărui groază e sugerată de ochii mari, ca și de gestul de a-și acoperi urechile, ca ultimă încercare de a se proteja de realitatea teribilă a morții. Pentru vii, ca și pentru morții, moartea este „trăită" în singurătate. Camera închisă subliniază imposibilitatea de a scăpa din acest univers al fricii.

Căutarea lui Dumnezeu, angoasa omului în faţa morţii, rolul artistului în societate, absurditatea vieţii, Pariul cu Moartea, motivul călătoriei ca iniţiere, singurătatea omului, tăcerea divină, iubirea – teme şi motive ale culturii universale se regăsesc şi se îmbină în această alegorie anxioasă asupra vieţii şi a morţii considerată *Faust*-ul lui Bergman. Dincolo însă de tematica filmului, de dialoguri, de intenţiile regizorale, elementul cel mai fascinant al filmului mi se pare a fi imagistica lui. Imaginile din *A şaptea pecete* au devenit adevărate *icon*-uri moderne. Deşi incredibil de simple, forţa expresivă a imaginilor bergmaniene este, probabil, unul dintre factorii cei mai importanţi ai succesului filmelor sale. În filmele lui Bergman o imagine este o idee. Iar *close-up*-ul, procedeu ce a devenit, în timp, o veritabilă semnătură bergmaniană, şi răbdarea cu care regizorul zăboveşte pe fiecare imagine nu fac decât să contribuie la întipărirea acesteia în mintea spectatorului.

Imaginea pescăruşului pe fundalul întunecat al cerului, Cavalerul jucând şah cu Moartea pe malul mării, imaginea lui Hristos răstignit, confesiunea Cavalerului, reprezentaţia actorilor, procesiunea flagelanţilor, strigătul disperat al călugărului dominican alături de feţele împietrite ale actorilor întrerupţi din joc, picnicul cu lapte şi fragi sălbatici, arderea pe rug a vrăjitoarei, Moartea deghizată în călugăr, Dansul Morţii din final, toate aceste imagini sunt caracterizate deopotrivă printr-o mare simplitate şi printr-o puternică încărcătură dramatică. Importanţa pe care Bergman a acordat-o luminii poate constitui un factor fundamental al acestei forţe de expresie a cadrelor sale. Uneori imaginile sale pot fi văzute ca noi încarnări ale unor forme culturale deja existente (Dansul Morţii în *A şaptea pecete*, Pietà în *Strigăte şi şoapte*, Cina cea de taină în *Izvorul Fecioarei*), alteori imaginea ia naştere din sensibilitatea proprie artistului, însă forţa sa expresivă e atât de puternică, încât o transformă într-un nou *icon* cultural (imaginea Morţii pe malul mării spunând simplu „Eu sunt Moartea!" sau Cavalerul şi Moartea în faţa tablei de şah).

Această importanţă a vizualului în opera sa a fost confirmată, indirect sau poate intenţionat, şi de titlurile celor două autobiografii ale lui Bergman. Prima dintre ele, *Lanterna magică*, conţine o metaforă a aparatului de proiecţie, cel care poate transforma suprafaţa

plată a unui perete într-un ecran magic spre o altă lume, cea a ficţiunii. Titlul celei de-a doua autobiografii reprezintă o referinţă şi mai explicită la importanţa componentei vizuale a artei sale. *Imagini. Viaţa mea în film* (*Bilder* în suedeză; *Images. My Life in Film* în ediţia engleză) este o autobiografie în care Bergman reia, retrospectiv, procesul de creaţie al filmelor sale. Adunând notiţe mai vechi din caietele de lucru pentru filme, amintiri, dar şi comentarii noi asupra unor opere de tinereţe, textul se amestecă în paginile cărţii cu imagini cunoscute sau mai puţin cunoscute, alcătuind tabloul complex al unei vieţi de artist. Un detaliu semnificativ: ediţia americană a cărţii, probabil cea mai popularizată în întreaga lume, are pe copertă aceeaşi imagine antologică a Morţii din deschiderea filmului *A şaptea pecete*.

Alegorie a vieţii şi a morţii, filmul prezintă pe fundalul agitat al Evului Mediu ultimele aventuri ale cavalerului Antonius Block. Ca şi tabla de şah în jurul căreia se desfăşoară evenimentele, întreaga peliculă este în alb şi negru, non-culori care subliniază prin opoziţia lor contrastele între care se zbate omul în încercarea de a găsi o certitudine a existenţei: bine şi rău, credinţă şi raţiune, viaţă şi moarte, trup şi suflet, Dumnezeu şi Satana. Pe de altă parte, filmarea în alb şi negru a constituit pentru mult timp o constantă a filmelor lui Bergman, aceasta fiind o modalitate de a *obliga* privitorul să devină creativ, să aducă în convenţia propusă de regizor propriile culori, pentru a nu fi tentat doar să privească pasiv o succesiune de imagini.

Prima oară când am văzut *A şaptea pecete*, lucrurile care m-au implicat şi pe mine activ în desfăşurarea evenimentelor au fost în număr de trei: faptul că Antonius Block nu este deloc surprins de apariţia unui personaj cu faţa albă şi îmbrăcat complet în negru care spune „Eu sunt Moartea!”; propunerea de a juca şah împreună, întrucât Moartea era recunoscută a fi un jucător pasionat („din legende şi picturi”); şi, al treilea lucru, în scena confesiunii, momentul când Block dezvăluie planul său de atac, format dintr-o combinaţie între „*episcop* şi cavalerul său” (ce căuta *episcopul* pe tabla de şah?).

Simbolurile sunt numeroase în filmul lui Bergman şi ţin de ambele planuri de existenţă ale vieţii medievale, cel real şi cel simbolic (cu atât mai real cu cât vorbeşte despre lucrurile „adevărate”). Moartea are ca atribute clepsidra (cu care măsoară timpul alocat fiecărui muritor

– „Timpul tău s-a terminat") şi coasa (cu care *taie* – acţiune violentă – vieţile oamenilor), flagelanţii duc cu ei cruci grele (simbolul Patimilor Golgotei) şi imagini ale Răstignirii (temă exploatată cu precădere de călugării franciscani, imaginea lui Hristos răstignit pe cruce dând naştere cultului dolorist creştin şi totodată unei sensibilităţi violente), fiind ei înşişi nişte simboluri vii – imaginea chinurilor Iadului care-i aşteaptă pe păcătoşi după moarte. Crucea mai apare ca simbol în gesturile personajelor de „a-şi face cruce", însă felul în care fiecare alege să-l facă duce la interpretări diferite. Astfel, Jöns, scutierul, îl face în derâdere (fiinţă absurdă care se ia în derâdere şi pe sine însuşi, nu numai pe Dumnezeu), de frică (negustorii de la han) sau ca mijloc de protejare, apotropaic (călugării şi flagelanţii). Joseph şi Mia, artiştii, devin simbolul Sfintei Familii (cea care va salva întreaga omenire de la dispariţie) şi a condiţiei actorului (veşnic itinerant, neînţeles, vizionar, dar bucurându-se de o existenţă dublă, reală şi artistică). Moartea care taie copacul (*axis mundi*) este cea care ameninţă integritatea lumii, putând apărea oricând şi oriunde. În fine, Dansul macabru din final regrupează personajele într-un cortegiu funest condus de Moarte şi încheiat de nebunul care cântă din lăută, aducând aminte de egalitatea în faţa morţii.

Un fel de *memento mori* modern, *A şaptea pecete* se dovedeşte a fi un film care, vorbind despre moarte, îşi propune de fapt să vorbească despre viaţă. Întrebarea fundamentală din film nu este „Ce este moartea?" ci, „Ce este viaţa?". Viaţa îi apare absurdă lui Antonius Block nu pentru că îi este ameninţată de moarte, ci pentru că nu i-a dat un sens. În răgazul pe care Moartea i-l oferă descoperă că, atâta timp cât există un sens, nici măcar moartea nu mai e absurdă, cu atât mai puţin viaţa. Pentru el, însă, descoperirea e tardivă. Singurele personaje care se salvează în final sunt Jof, Mia şi fiul lor. Saltimbancii sunt singurii neatinşi de moarte, şi nici de absurditatea ei, pentru că ei sunt singurii care preţuiesc viaţa pentru ceea ce este şi nu au uitat să se bucure de lucrurile simple, dar care pot aduce imense satisfacţii: iubirea, frumuseţea sau prietenia.

Ca şi cea medievală, lumea filmului este o lume de semne şi minuni reale (un cadavru găsit în drum, deşi mut, este, totuşi, „foarte elocvent", iar povestea pe care o are de spus e „cu adevărat

deprimantă") sau imaginare (într-o noapte doi cai se devorează între ei, în mijlocul zilei mormintele se cască larg lăsând să se vadă osemintele, patru sori se arată pe cer, iar o femeie dă naştere unui copil cu cap de viţel), toate semnificante şi pasibile de interpretări simbolice. Însă, în ciuda contextului medieval, întâmplările şi discursul filmului par a fi mai degrabă general umane, decât specifice unui anumit timp şi loc. Astfel, odiseea cavalerului Antonius Block poate fi văzută ca o alegorie a spiritului uman atemporal în căutarea adevărului despre natura sa şi despre natura morţii.

Familiaritatea oamenilor cu Moartea este unul din lucrurile evidente din film, încă de la început. Cavalerul nu e în nici un fel şocat de această întâlnire neobişnuită pe malul mării. Trăind într-o civilizaţie în care moartea trece în grija spitalelor şi a antreprenorilor de pompe funebre, nu mai putem înţelege această obişnuinţă cu moartea care e o constantă a întregului Ev Mediu şi a Renaşterii ce îi urmează. Războaiele, foametea, epidemiile (ciumă, variolă, lepră, sifilis etc.), calamităţile naturale, incursiunile de pradă ale animalelor sălbatice în sate şi oraşe, toate acestea şi multe altele au avut ca efect omniprezenţa morţii în peisajul cotidian al omului medieval. Moartea înfricoşa, ca în orice altă perioadă, însă ea nu mira (ca azi, când e văzută, mai degrabă, ca o prezenţă neobişnuită, decât familiară). De asemenea, discursul ecleziastic axat pe iminenţa morţii, pe moartea ca răsplată ultimă pentru păcatele oamenilor, scenele de Dans macabru din biserici şi cimitire, povestirile medievale despre întâlnirea cu morţii (strigoii, de exemplu) sau cu cadavrele (*Dit des trois morts et trois vifs*) şi veşnicul dicton *memento mori*, prezent în mintea şi pe buzele tuturor, nu făceau decât să le reamintească oamenilor iminenţa sfârşitului şi egalitatea în faţa morţii.

Deşi oarecum anacronică, imaginea unui personaj cu faţa albă ca a unui clovn şi îmbrăcat complet în negru, care îşi face intrarea în scenă spunând „Eu sunt Moartea!", nu a produs, aşa cum se aştepta Bergman, o reacţie ostilă din partea publicului. Ca şi cavalerul medieval, spectatorii au fost de acord, tacit, cu convenţia impusă de film şi, atât privitorul medieval, cât şi cel modern, au acceptat faptul că omul poate sta de vorbă cu Moartea. Însă motivele care stau la baza acestei acceptări sunt cum nu se poate mai diferite. Pentru medieval, Moartea era o prezenţă familiară, parte a universului său cotidian, dar şi a celui religios (predici, *memento*

mori, *artes moriendi*) şi artistic (fresce, legende, poveşti). Iar imaginea Morţii, ca orice altă imagine, avea puterea de a *prezentifica*, de a *corporaliza* Moartea, de a o aduce în lume. Omul medieval accepta prezenţa Morţii pentru că era convins de *realitatea* sa. Omul modern, pe de altă parte, acceptă fără uimire personajul Morţii pentru că ştie că este o *convenţie*. Semnând „pactul ficţional" cu Autorul (în cazul acesta, regizorul), spectatorul modern îi dă mână liberă pentru a-i prezenta viziunea sa asupra Morţii. Iar regizorul alege să actualizeze o reprezentare medievală a fricii de moarte.

Echivalentul modern al Morţii care vine pe plajă şi îţi spune „am venit să te iau", ar putea fi în zilele noastre un medic în halat alb care, în urma unor analize de rutină, te anunţă: „ai cancer în fază terminală, îmi pare rău, dar îţi mai rămâne puţin timp de trăit...". Studiind comportamentul bolnavilor în fază terminală, psihoterapeutul american Irvin D. Yalom a constatat că, după acest moment al aflării inevitabilităţii propriei morţi, prima reacţie a oamenilor este cea de negare: „Asta nu mi se poate întâmpla mie!". Fazei de negare, îi urmează angoasa morţii, teama de final. La fel ca şi cavalerul medieval al lui Bergman, după ce s-au obişnuit cât de cât cu certitudinea morţii şi încep să se gândească la situaţia lor actuală, pacienţii sunt, pe de o parte, uimiţi de cum au putut să-şi piardă viaţa în acţiuni inutile şi, pe de alta, preocupaţi de cum ar putea să şi-o îmbogăţească în scurtul timp care le-a rămas. Cu alte cuvinte, o modalitate de a învesti viaţa cu sens, într-o ultimă încercare de a nu o pierde definitiv. Că e vorba de această ipostază ultimă în care moartea nu mai este decât un drum fără întoarcere sau că este simpla conştiinţă cotidiană a heideggerianului „fapt de-a-se-şti-muritor"[1], moartea este

[1] „Dacă nimeni nu poate despovăra pe nimeni de propria sa moarte şi dacă nimeni nu poate, în sens strict, să moară pentru celălalt, atunci faptul-de-a-muri nu este o determinaţie extrinsecă a existenţei, un «accident» al substanţei «om», ci, dimpotrivă, un atribut esenţial al acesteia. Raportul pe care fiinţa umană îl întreţine cu faptul-de-a-muri este prin urmare constitutiv fiinţei sale, fiind totodată primordial în raport cu toate celelalte determinaţii ale sale. Acest lucru îl conduce pe Heidegger să afirme, într-un curs în care abordează pentru prima oară analiza faptului-de-a-fi-întru-moarte, că certitudinea faptului că va muri este fundamentul certitudinii pe care *Dasein*-ul o are despre el însuşi, în aşa fel încât nu acel *cogito sum,* «gândesc, deci exist», constituie veritabila definiţie a fiinţei *Dasein*-ului, ci *sum moribundus*

una din grijile fundamentale ale omului, una dintre problemele existenţiale de a cărei rezolvare depinde, până la urmă, chiar viaţa sa[1].

Fiinţă raţională, singura care ştie că *va muri*, omul nu s-a putut împăca niciodată pe deplin cu gândul morţii. Sentimente, certitudini, îndoieli, senzaţii, amintiri, suferinţe, lacrimi, zâmbete, vise, iubiri, tristeţi, toate îşi pierd consistenţa în faţa morţii. „O să mor. Ce se va întâmpla cu mine?" – o întrebare care a născut mitologii, ritualuri şi nenumărate reflecţii. Răspunsurile au fost diferite în funcţie de epoci şi mentalităţi, însă întrebarea despre moarte a rămas ca o constantă comună a istoriei umane, generând, mai departe, întrebarea despre viaţă şi despre adevărul fiinţei umane. Finitudinea propriei vieţi pare a genera la om în toate perioadele vieţii şi ale istoriei sale un veritabil şoc. Un şoc pe care nu-l poate depăşi în nici un fel şi pe care nu poate decât să încerce să şi-l asume şi, pornind de aici, să-şi trăiască viaţa. Cu alte cuvinte, în ciuda miturilor, riturilor şi întregului aparat cultural pe care l-a elaborat de-a lungul a mii şi mii de ani, omul este fiinţa care nu vrea şi nu poate învăţa să moară, deşi, conştient sau nu, gândul morţii îl însoţeşte toată viaţa. Fustel de Coulanges, într-un paragraf în care se referă la primele forme de raportare a oamenilor la morţii lor, şi anume cultul strămoşilor (care se presupune a fi fost, de altfel, una

– «eu sunt murind»; căci acest «*moribundus*» – «destinat morţii» – e cel care îi dă sensul lui *«sum»,* «eu sunt»", Françoise Dastur, *Moartea: eseu despre finitudine*, traducere din limba franceză de Sabin Borş, Bucureşti, Humanitas, col. „Acta Phaenomenologica", 2006, pp. 71-72.

[1] „Când individul află că este grav bolnav – de pildă, de cancer –, prima reacţie e de negare. Negarea este un efort de a face faţă angoasei datorate ameninţării la adresa vieţii prin recursul la credinţa adânc înrădăcinată în propria inviolabilitate. [...] Din momentul în care mecanismele de apărare sunt subminate, din momentul în care individul îşi spune limpede «Dumnezeule, chiar o să mor?» şi realizează că viaţa îl va trata şi pe el la fel de nemilos ca şi pe alţii, el se simte pierdut şi, într-un mod ciudat, trădat. [...] Acceptarea morţii personale înseamnă confruntarea cu un număr de alte adevăruri greu de înghiţit, fiecare avându-şi propriul câmp de forţe angoasante: finitudinea, sfârşitul real al vieţii, existenţa îndepărtată a lumii, că eşti chiar un om oarecare, că universul nu-ţi recunoaşte statutul special, că toată viaţa am trăit din iluzii şi, în fine, că anumite dimensiuni dezolant de imuabile ale existenţei sunt în afara puterilor noastre. Ceea ce vrem de fapt e «să nu avem nimic de-a face cu ea». [...] Mulţi oameni au senzaţia că dacă ar fi ştiut, doar dacă ar fi ştiut ceva mai devreme, şi-ar fi trăit viaţa în mod diferit", Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit*., p. 144.

dintre primele raportări ale omului primitiv la moarte) explică foarte bine acest lucru:

> Această religie a morţilor pare a fi cea mai veche pe care a avut-o vreodată rasa omenească. Înainte de a adora pe Indra sau pe Zeus, omul i-a adorat pe morţi; omului îi era frică de ei şi le adresa rugăciuni. Se pare că sentimentul religios a început cu asta. Poate că vederea morţii i-a sugerat omului pentru prima oară, ideea de supranatural şi dorinţa de a spera dincolo de ceea ce vedea. Moartea a fost primul mister; ea l-a îndreptat pe om pe făgaşul altor mistere. Ea i-a înălţat gândirea de la vizibil la invizibil, de la trecător la etern, de la omenesc la divin [1].

Justificări metodologice

După ce am afirmat că despre moarte s-a spus totul şi nimic a începe o nouă discuţie despre acest subiect la începutul mileniului III poate părea de prisos. De aceea, voi încerca să particularizez cercetarea printr-o abordare a fenomenului morţii atât în sine, cât şi în legătură cu alte manifestări ale spiritului uman pe care mi le-a sugerat vizionarea filmului lui Bergman. Pornind de la faptul că universalitatea şi inevitabilitatea morţii sunt fapte de necontestat, ceea ce m-a interesat ca obiect de cercetare au fost mijloacele propuse de om de-a lungul timpului pentru a scăpa, cumva, acestei fatalităţi. Pentru a restrânge câmpul de cercetare, m-am oprit, aşadar, la *A şaptea pecete* şi, mai precis, la studierea motivului dezvoltat de film, cel al jocului de şah cu moartea ca încercare de determinare a destinului propriu într-o luptă bazată pe puterea raţiunii. Însă ceea ce la prima vedere părea o restrângere a subiectului, prin alegerea unei singure opere artistice, s-a dovedit, nu fără regret, un izvor nesecat de simbolisme uitate şi cu atât mai surprinzătoare. Aceasta pentru că, atât în analiza filmului din secolul XX, cât şi în problematica medievală pe care o dezvoltă, pot fi descoperite probleme fundamentale care au definit omenirea din timpurile celor mai vechi manifestări pe care le considerăm a fi *umane*.

---

[1] Fustel de Coulanges, *Cetatea antică: studiu asupra cultului, dreptului şi instituţiilor Greciei şi Romei*, traducere din limba franceză de Mioara şi Pan Izverna, prefaţă de Radu Florescu,vol. I, Bucureşti, Meridiane, col. „Arte şi civilizaţii", 1984, pp. 38-39.

Tocmai acest accent pus pe discutarea problemelor fundamentale ale omului – moartea, singurătatea, absenţa sensului, căutarea divinului – m-a făcut să îndrept cercetarea către o perspectivă existenţială. Cea mai potrivită expresie a acestui tip de orientare am găsit-o în cercetările psihoterapeutului american Irvin D. Yalom şi, mai ales, în volumul său *Psihoterapia existenţială*[1]. Studiate din această perspectivă, conflictele fundamentale ale omului se dovedesc a nu mai fi dependente de anumite condiţii contextuale, ci decurg chiar din „*confruntarea individuală cu datul existenţei*"[2]. Dacă ar lăsa deoparte grijile cotidiene şi ar medita profund asupra propriei condiţii în lume, asupra limitelor propriei existenţe, dacă ar ajunge la temeiurile ultime ale situaţiei sale existenţiale, invariabil omul ar ajunge să se confrunte cu anumite „griji fundamentale" care compun „datul existenţei".

Unul dintre punctele de pornire ale psihoterapiei existenţiale a lui Yalom a fost „cea de-a treia şcoală vieneză de psihoterapie", şi anume logoterapia lui Viktor E. Frankl. Mai mult introspectivă decât retrospectivă (spre deosebire de psihanaliză), această metodă „se concentrează asupra sensului existenţei umane şi asupra căutării sensului de către om"[3]. În viziunea lui Frankl, căutarea sensului reprezintă motivaţia principală a omului în viaţă, de aceea el vorbeşte despre „voinţa de sens" (în opoziţie cu „voinţa de plăcere" a lui Freud sau „voinţa de putere" a lui Adler). Voinţa de sens poate duce şi la frustrare, caz în care logoterapia vorbeşte despre „frustrări existenţiale", în care termenul „existenţial" poate cuprinde trei înţelesuri: „(1) existenţa însăşi, respectiv modul specific uman de a fi;

[1] Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit*. Analiza filmului dintr-o perspectivă *existenţialistă*, prin prisma operei lui Jean-Paul Sartre sau Albert Camus, este, evident, posibilă, însă ar fi îndreptat cercetarea într-o direcţie care ar fi presupus şi un studiu aprofundat al contextului istoric ce a dat naştere acestui curent literar. Timpul şi spaţiul limitat al lucrării m-au determinat să renunţ la dezvoltarea acestei paralele. Am ales să mă opresc asupra psihologiei existenţiale ca metodă de cercetare întrucât aceasta permite analiza filmului în contextul mai larg pe care l-am ales.

[2] *Ibid.*, p. 16.

[3] Viktor E. Frankl, *Omul în căutarea sensului vieţii*, traducere din limba engleză de Silvian Guranda, introducere de Gordon W. Allport, Bucureşti, Meteor Press, col. „Psihologie", 2009, p. 111.

(2) sensul existenţei; (3) străduania de a găsi un rost concret în viaţa personală, adică voinţa de sens"[1].

În opoziţie cu nevrozele tradiţionale psihogene (născute din conflictul dintre pulsiuni şi instincte), nevrozele declanşate de acest tip de frustrare sunt denumite de Flankl „nevroze noogene" (de la gr. *noos*, „minte") şi se nasc din problemele existenţiale (cum ar fi, de exemplu, blocarea voinţei de sens). Acest accent pus exclusiv pe problema sensului vieţii, ignorând alte tipuri de probleme clinice, a fost unul dintre motivele pentru care metoda lui Frankl a fost des criticată de cercurile academice. Recunoscându-i minusurile, Yalom dezvoltă în *Psihoterapia existenţială* contribuţiile lui Frankl, lărgind însă paleta frustrărilor existenţiale la patru griji fundamentale (moartea, libertatea, izolarea şi lipsa sensului), pe care le analizează separat, dar care pot da o imagine unitară a condiţiei umane doar privite împreună.

Cea mai evidentă dintre aceste griji fundamentale ale omului este, evident, *moartea*, angoasa în faţa propriei morţi. În viziunea lui Yalom, conflictul existenţial ce decurge din această conştientizare a morţii „constă în tensiunea dintre sesizarea inevitabilităţii morţii şi dorinţa de a continua să existi"[2]. Înţeleasă în sens existenţial, *libertatea* se referă la faptul că omul vine pe lume într-un univers fără o structură internă definită, ce pare a se sustrage controlului său. În această situaţie, fiecare individ devine autorul propriei lumi, fiind responsabil pentru viaţa sa, pentru alegerile şi acţiunile sale. Conflictul existenţial va deriva, aşadar, din confruntarea între lipsa de temei a universului şi dorinţa oamenilor de a exista un fundament şi o structură a lumii. Cea de-a treia grijă fundamentală se referă la *izolarea existenţială*: conştientizarea faptului că, oricât de mult ne-am apropia de ceilalţi, întotdeauna există o prăpastie de netrecut între fiinţele umane, precum şi între om şi lume („fiecare intră în lume singur şi o părăseşte singur"). Conflictul existenţial provine, în acest caz, „din tensiunea dintre conştientizarea singurătăţii absolute şi dorinţa de contact, protecţie, dorinţa de a fi parte a unui întreg mai vast". În fine, *lipsa de sens* reflectă în parte nerezolvarea tuturor

[1] *Ibid*, p. 113.
[2] Irvin D. Yalom, *op. cit*., p. 17.

celorlalte trei griji existenţiale: „Dacă va trebui să murim, să ne construim propria lume, dacă fiecare este până la urmă singur într-un univers indiferent, atunci ce sens mai are viaţa?”. Şi, dacă cineva găseşte, totuşi, un sens, poate acesta să-i susţină întreaga viaţă? Conflictul existenţial al acestei ultime griji fundamentale se referă la „dilema unei creaturi ce caută sensul, dar care este aruncată într-un univers lipsit de sens”[1].

Toate aceste griji fundamentale analizate de Yalom se regăsesc şi în filmul regizat de Bergman după un scenariu propriu. Discursurile şi întrebările lui Antonius Block au ca subiect tocmai lipsa de sens a unei vieţi trăită în auto-izolare, o viaţă care şi-a pierdut temeiul de existenţă (credinţa în Dumnezeu), în care orice sens a pierit în faţa inevitabilităţii morţii şi în care responsabilitatea propriilor acţiuni pare un preţ prea mare pentru libertate. Prin intermediul personajului său, Bergman dă glas celor mai mari probleme existenţiale ale condiţiei umane, probleme pe care omul modern, pierdut în căutarea iluzorie a fericirii şi a împlinirii materiale, uită sau refuză să şi le mai pună.

Discursivitatea excesivă a filmului, ca şi teatralitatatea sa, sunt motivate, cred, tocmai de această necesitate a omului de a-şi pune întrebările necesare pentru ca viaţa să-şi găsească împlinirea. Ca în povestea medievală a Regelui Pescar, lumea întreagă suferă pentru că oamenii nu pun întrebarea justă, *întrebarea care trebuie pusă*. Copleşiţi de spectacolul bătrâneţii şi al bolii misterioase care-l măcina pe Rege, precum şi de paragina în care se afla castelul său, cavalerii veniţi să rezolve misterul se interesau numai de starea sa, compătimindu-l, nu şi de ceea ce făcea obiectul căutării lor. Parsifal este singurul care, nelăsându-se copleşit de vederea bolii, pune întrebarea care contează: „Unde se află Potirul Sfântului Graal?”. Răspunsul nici nu mai este necesar: întrebarea justă, prin simplul fapt că a fost pusă, redă viaţa Regelui şi lumii, totodată. Simbolistica povestirii are în vedere solidaritatea omului cu lumea: atâta timp cât omul îşi pierde vremea cu lucruri nesemnificative, întregul cosmos (a se înţelege întreaga sa lume, întrucât fiecare om este autorul propriei

[1] *Ibid.*

lumi) suferă. Lenea spirituală este adevăratul rău pe care omul i-l face lumii, dar şi sieşi. Aflat el însuşi în căutarea propriului Graal, Antonius Block se lasă dominat de imaginea morţii pe care o regăseşte peste tot în lume, ceea ce-l împiedică să mai vadă orice altceva.

Acest gen de apropiere între psihoterapia existenţialistă a lui Yalom, filmul lui Bergman şi legenda medievală a Regelui Pescar este justificată tocmai de faptul că, la un nivel profund, chestiunile fundamentale care caracterizează „situaţia omului în lume" sunt aceleaşi pentru oamenii din toate timpurile. Contextul istoric se poate schimba însă de sute de mii de ani, psihicul uman nu conteneşte să caute mereu răspunsuri la aceleaşi griji fundamentale. A-ţi privi viaţa din perspectivă existenţială înseamnă tocmai a lăsa deoparte cotidianul, condiţiile particulare de existenţă şi a te gândi nu cum ai ajuns ceea ce eşti, ci *că eşti*. Răspunsul la această întrebare este unul transpersonal şi transtemporal. Este un răspuns care nu poate ţine seama de istoria personală a vieţii fiecăruia, ci unul care priveşte fiinţa umană în lume şi care se situează în afara timpului. O astfel de interogaţie asupra condiţiei umane nu poate fi pusă, evident, în orice fel de condiţii şi este stârnită, mai ales, de anumiţi catalizatori puternici („experienţe cruciale", cum le numeşte Yalom), cum ar fi confruntarea cu propria moarte, necesitatea luării unor decizii majore sau dispariţia anumitor certitudini ce dădeau sens vieţii. Cu alte cuvinte, deşi distruge o ordine (aparentă, doar), criza este, de fapt, cea care poate face posibilă viaţa autentică. Sau, cum spune Yalom, „deşi moartea distruge omul la nivel fizic, ideea morţii îl salvează"[1].

Revenind la *A şaptea pecete*, interesant este faptul că abia după ce „vede" Moartea, Antonius Block începe să „vadă" lumea. Sensul pe care alege să-l dea vieţii sale din acel moment (salvarea saltimbancilor de ciumă, alinarea lui Tyan, vrăjitoarea, de chinurile arderii pe rug) este direct legat de brusca conştientizare a faptului că (şi el) este muritor. Imaginea Morţii, deşi în mod clar o proiecţie a Sinelui său (ca şi Dumnezeu, şi viaţa şi Moartea sunt pentru Block absurde şi de necunoscut), are rolul de a încheia o viaţă de rătăciri, în căutarea unui sens tot mai îndepărtat, şi a o învesti, în ultimul ceas, cu „o acţiune semnificativă". Teama cavalerului este ca nu cumva şi

[1] *Ibid*, p. 44.

Moartea, ca şi viaţa, să fie complet absurdă şi lipsită de sens. Iar iminenţa propriei Morţi este cea care îl face să „deschidă ochii" şi să caute răspunsul la întrebările sale. Doar că acum nu-l mai caută într-un cer îndepărtat şi opac, ci în jurul său. Lumea fusese acolo şi până atunci, însă nu şi pentru el. În relaţia om-lume cel care aduce sensul nu este lumea, care poate exista şi în afara unui sens, ci omul. Şi, mai ales, *privirea* pe care omul o îndreaptă spre lume. Privitorul învesteşte lumea cu sens, dar sensul nu este acolo *a priori*. Iar Moartea este pentru om catalizatorul care face să se nască *privirea*.

În acest moment ne apropiem de cea de-a doua metodă de cercetare pe care am folosit-o în lucrare, şi anume antropologia imaginii, mai precis, o anumită direcţie modernă de cercetare fundamentată pe legătura între ideea de moarte şi naşterea imaginii. Moartea şi imaginea se întâlnesc pe tărâmul comun al absenţei. În timp ce imaginea este o *absenţă prezentă* (reprezintă ceva ce nu mai este accesibil privirii directe), moartea este o *prezenţă absentă* (este tot timpul prezentă, însă nu la modul real; „prezenţa" sa efectivă însemnând chiar sfârşitul realităţii, al lumii). Pornind de la afirmaţia enigmatică a lui Bachelard, „moartea este la început o imagine şi ea rămâne o imagine"[1], cercetători ca Edgar Morin („moartea nu este o «idee», ci o «imagine» cum spunea Bachelard, o metaforă a vieţii, un mit"[2]), Gilbert Durand („imaginaţia simbolică este în mod dinamic negaţia vitală, negaţie a neantului morţii şi a timpului"[3]), Hans Belting („experienţa morţii a fost unul dintre cele mai puternice impulsuri ale producţiei umane de imagini"[4]) sau Régis Debray („naşterea imaginii

[1] Gaston Bachelard, *Pământul şi reveriile odihnei: eseu asupra imaginilor intimităţii*, traducere din limba franceză, note şi postfaţă de Irina Mavrodin, Bucureşti, Univers, col. „Studii", 1999, p. 255.

[2] „[L]a mort est non pas une «idée», mais une «image» comme dirait Bachelard, une métaphore de la vie, un mythe", Edgar Morin, *L'Homme et la Mort*, Paris, Seuil, 1970, p. 34.

[3] Gilbert Durand, *Aventurile imaginii. Imaginaţia simbolică. Imaginarul*, traducere din limba franceză de Muguraş Constantinescu şi Anişoara Bobocea, Bucureşti, Nemira, col. „Totem", 1999, p. 107.

[4] „[L]'expérience de la mort a été l'un des moteurs les plus puissants de la production humaine des images", Hans Belting, *Pour une anthropologie*

este strâns legată de moarte”[1]) au dezvoltat această relaţie care stă la baza cunoaşterii specific umane. Oamenii înţeleg lumea prin mijlocirea imaginilor, iar lumea oamenilor poate fi înţeleasă prin studierea imaginilor prin care aceştia aleg să o reprezinte. Incertitudinea omului cu privire la propria persoană şi la lume dă naştere dorinţei de a stăpâni, într-un fel, realitatea. Totodată, absenţa insuportabilă adusă de moarte este contracarată de prezenţa unei imagini care să „reprezinte” această absenţă şi care să permită celor vii să nu se identifice cu cadavrul unui om care *a fost*. Conştiinţa propriei precarităţi dă astfel naştere dorinţei de supravieţuire ca imagine. Iar dovada acestei dorinţe primordiale este păstrată în memoria cuvintelor. Mergând până la rădăcinile indoeuropene (**weik-, *weid-*), familia de cuvinte referitoare la imagine este legată, în greacă şi latină, atât de ideea de asemănare (cu o realitate), de verbul „a vedea” (atât un lucru real, cât şi unul imaginar), cât şi de ideea de moarte (gr. *eidólon* desemna iniţial fantoma morţilor, spectrul, pe când lat. *imago* reprezenta mulajul în ceară al chipului celor morţi, pe care urmaşii îl păstrau, după înmormântare, în casă)[2].

Plină de semnificaţii ascunse şi uitate este şi ideea „pariului cu moartea”, dorinţa de a-ţi „juca” ultimele momente, de a nu accepta pasiv capitularea. Am vrut să aflu mai multe despre această dorinţă a omului de a scăpa cu orice preţ morţii şi modalităţile pe care le-a găsit pentru a-şi îndeplini dorinţa. Astfel, cea de-a treia metodă de cercetare este una comparatistă în care informaţiile ştiinţifice (din paleoantropologie, arheologie, neurolingvistică) se îmbină cu mitul şi istoria credinţelor. Pornind înapoi pe firul timpului, am ajuns să citesc despre perioade la care nu mă gândisem absolut deloc iniţial, perioade în care arheologia şi paleoantropologia îmi spuneau că omul exista, dar în care omul putea

---

des images, traducere din limba germană de Jean Torrent, Paris, Gallimard, col. „Le Temps des Images”, 2004, p. 12.

[1] Régis Debray, *Viaţa şi moartea imaginii: o istorie a privirii în Occident*, traducere din limba franceză de Irinel Antoniu, Iaşi, Institutul European, col. „Eseuri de ieri şi de azi”, 2011, p. 18.

[2] Mai multe detalii referitoare la etimologia cuvântului „imagine” în Jean-Jacques Wunenburger, *Filozofia imaginilor*, traducere din limba franceză de Muguraş Constantinescu, ediţie îngrijită şi postfaţă de Sorin Alexandrescu, Iaşi, Polirom, col. „Studii asupra imaginii”, 2004, pp. 16-19 şi Régis Debray, *op. cit.*, pp. 21-23.

spune prea puţine despre el în mod direct şi, cu atât mai puţin, despre anxietatea sa în faţa morţii. De fapt, de când a început moartea să fie o problemă fundamentală pentru om, de când a început ea să fie conştientizată?

Arheologii şi paleoantropologii au stabilit mai multe date referitoare la cele mai vechi morminte *intenţionate* – caracterul intenţional al acestora (o anumită poziţie, pictarea cu ocru roşu, diverse podoabe sau provizii puse în mormânt alături de defunct) fiind o mărturie clară a existenţei unei conştiinţe de sine a omului arhaic, precum şi a unei credinţe într-o viaţă de după moarte (ceea ce se constituie, de altfel, într-un refuz al morţii). Cele mai vechi astfel de morminte intenţionate sunt atestate, după unele opinii, în urmă cu 100 000–90 000 de ani, iar după alte opinii ceva mai aproape, în perioada musteriană, acum 70 000–50 000 de ani.

6. „*Omul mort*”, peştera Lascaux, Franţa, pictură rupestră (cca. 15.000 î.e.n.)

7. Şcoala lui Giotto, *Sf. Francisc şi Moartea*, Assisi, frescă (cca. 1320)

Imaginea morţii a constituit o provocare pentru artiştii din toate timpurile, de la pictorii preistorici ai cavernelor, pînă la arta modernă.
Personificată prin imaginea unui om mort, a unui schelet, în figura romantică a unei femei misterioase sau a unui bătrîn adormit, moartea poate fi şi sentimentul paralizant al unei terori neidentificate ce-şi face simţită prezenţa în singurătate sau chiar în timpul unei sărbători.

9. Paul Gauguin, *Manau Tupapau* (*Spiritul morţilor veghează*), pictură (1892)

8. Carlos Schwabe, *Moartea groparului*, pictură (1895)

11. Pierre Puvis de Chavannes, *Moartea şi fecioarele*, pictură (1872)

10. Diego Rivera, *Ziua morţilor*, pictură (1924)

Există însă şi anumite controverse legate de mărturii mult mai vechi datând de acum 400 000–300 000 de ani, cu un caracter intenţional mai puţin evident, dar a căror prezenţă a suscitat întrebări[1].

Pornind de aici, încă o problemă mi s-a părut a avea importanţă pentru cercetare. Aceste morminte intenţionate erau văzute ca dovada unei conştiinţe de sine. Atunci, de când a început omul să aibă conştiinţă de sine? Şi această conştiinţă are mereu legătură cu moartea şi conştientizarea ei? De când sunt oamenii conştienţi? Cum a apărut conştiinţa? Având în vedere faptul că era vorba de preistoria omului, singurele răspunsuri care pot fi obţinute la astfel de întrebări sunt doar

[1] Giovanni Filoramo (coord.), *Istoria religiilor*, traducere din limba italiană de Smaranda Scriitoru şi Cornelia Dumitru, vol. I, *Religiile antice*, Iaşi, Polirom, 2008, pp. 34-34; Adela Toplean, *Pragul şi neantul. Încercări de circumscriere a morţii*, Iaşi, Polirom, 2006, pp. 58-60.

cele indirecte, motiv pentru care întrebarea de la care trebuie pornit ar fi: ce poate sta ca mărturie pentru existenţa conştiinţei? Răspunsul pe care l-am găsit părea aproape banal: uneltele. Perioada a fost, iarăşi, cu mult mai îndepărtată în timp de cât mă aşteptam pentru tema cercetării: 2,5 milioane de ani. Acum aproximativ 2,5 milioane de ani omul a început să transforme pentru prima oară natura conform scopurilor sale: a început să se folosească de unelte găsite în natură pentru a obţine ce dorea, după care a început să îşi construiască singur uneltele (acum aproximativ 1,4 milioane de ani). A pornit, cu alte cuvinte, să aservească natura propriilor scopuri, în timp ce începea el însuşi să se *umanizeze*. Următorul eveniment important din această perioadă, şi cel care a avut o mare influenţă asupra dezvoltării sale ulterioare, a fost îmblânzirea şi apoi descoperirea focului (aproximativ acum 600 000 de ani).

Folosirea obiectelor din natură pentru propriile scopuri şi, mai târziu, fabricarea uneltelor au fost considerate primele urme care atestau naşterea unei adaptări de tip uman, întrucât implicau recunoaşterea formei, adică a unei *imagini*, şi mai apoi reproducerea ei. Fixarea unei imagini mentale, recunoaşterea şi mai ales reproducerea ei au stat la baza unei inteligenţe care va deveni tipic umană şi baza unei viziuni unice asupra lumii. Omul *vede* lumea şi o poate *reproduce*, însă cele două operaţiuni nu sunt identice. *Imaginea lumii* şi *imaginea pe care omul o face lumii* sunt două procese diferite, iar întâlnirea acestora reprezintă baza unui sistem de înţelegere şi de adaptare la natură tipic uman: cultura. Cultura este modul omului de adaptare la realitate, la lume. Cultura este natura omului, iar cultura omului arhaic a început, ca în *Odiseea spaţială* a lui Stanley Kubrick, cu o bâtă căreia i s-a găsit o utilitate. Omul trăieşte în lume, dar trăieşte conform unei reprezentări pe care şi-o face despre ea, întrucât pentru el nu există experienţă directă a lumii în care trăieşte, ci numai o experienţă mediată de imaginile, interioare şi exterioare, pe care şi le creează. Cultura a fost, astfel, modul omului de a se adapta la o natură pe care nu o (mai) simţea ca fiind a sa decât în măsura în care şi-o putea reprezenta, o putea numi, o putea integra propriului sistem de cunoaştere. Iar în acest sistem, moartea nu-şi găseşte locul, pentru că moartea nu are o *imagine*. Mituri, reprezentări vizuale, analize istorice, descoperiri medicale, experienţe paranormale, nimic nu poate da o formă definitivă morţii. Moartea e

infinită, inepuizabilă şi *de necunoscut* (sau, ceea ce e acelaşi lucru, *de nevăzut*).

Ca în vechile mituri, preţul pe care omul l-a plătit pentru această cunoaştere a fost pe măsura descoperirii sale. Prometeu dăruieşte oamenilor darul focului, iar oamenii pot fi asemenea zeilor. Însă zeii se răzbună şi o trimit în „dar" pe Pandora şi cutia ei cu toate nenorocirile. Adam şi Eva trăiesc inocenţi şi fericiţi în Grădina Edenului, însă Diavolul îi ispiteşte să guste din Pomul Cunoaşterii, iar cei doi sunt alungaţi pentru totdeauna din Paradis şi obligaţi să ducă o viaţă chinuită, umbrită de ameninţarea permanentă a morţii. „Preţul" plătit de omul arhaic pentru dobândirea conştiinţei de sine a fost anxietatea în faţa morţii. Iar omul care a ridicat bâta pentru a se folosi de ea în scopuri proprii şi care a modelat piatra, osul sau lemnul în unelte tot mai specializate pentru a răspunde nevoilor sale tot mai numeroase, precum şi nevoii sale tot mai mari de stăpânire a naturii, a început astfel să-şi îngroape semenii şi să dea naştere unor credinţe compensatoare conform cărora viaţa nu se termină aici, „viaţa e (şi) în altă parte"[1].

Lucrarea va cuprinde aşadar, trei paliere de cercetare. Pe de o parte, o abordare antropologică ce priveşte omul cu problematica sa existenţială (conştientizarea inevitabilităţii morţii, arta ca luare în posesie a realităţii şi ca modalitate de cunoaştere, naşterea imaginii şi imaginaţia simbolică), apoi actualizarea acestor manifestări fundamental umane într-o perioadă determinată (Evul Mediu cu specificitatea sa şi analiza motivului jocului de şah cu moartea, care apare în aceeastă perioadă) şi, în cele din urmă, analiza filmului lui Ingmar Bergman *A şaptea pecete* cu o privire retrospectivă care va avea ca subiect libertatea omului ca fiinţă creatoare.

[1] Vorbind despre credinţele despre moarte ale grecilor şi romanilor, Fustel de Coulanges face câteva consideraţii şi asupra credinţelor cele mai vechi ale rasei indo-europene: „Cele mai vechi generaţii, cu mult înainte de apariţia filozofilor, au crezut într-o a doua existenţă, ce ar urma după cea de aici, de pe pământ. Ei au considerat moartea nu ca pe o dizolvare a fiinţei, ci ca pe o simplă trecere într-o altă viaţă", *op.cit.*, p. 25.

Pornografia morţii

Constantă umană în universalitatea sa, o tristă certitudine, singura poate, după unii, moartea, pe care nici un discurs nu o poate epuiza şi în faţa căreia toate discursurile încetează, îi rămâne totuşi foarte familiară omului atât prin omniprezenţa, cât şi prin inevitabilitatea sa. Răspunsurile date problemei morţii au variat în timp, însă întotdeauna au existat întrebările suscitate de ea. Iar conştiinţa morţii, caracteristică doar fiinţei umane, a fost cea care i-a determinat mare parte din acţiuni de-a lungul timpului. Deşi certă, moartea nu a putut şi încă nu poate fi acceptată de o conştiinţă care se defineşte prin individualitatea sa, prin dorinţa de a trăi, de a cunoaşte, de a iubi, de a avea.

Astfel, viaţa, prin scurtele momente care o fac demnă de a fi trăită, cunoaşterea, care prin toate formele sale, de la magie, artă la ştiinţă, oferă un oarecare control asupra realităţii, iubirea, prin iluzia de nemurire pe care o dă intensitatea sentimentului în timpul trăirii lui, sau puterea, prin sentimentul demiurgic pe care îl naşte în om, au fost toate văzute ca posibile amânări sau piedici împotriva inevitabilităţii morţii şi a neantului care-i urmează. Poate mai mult decât orice altă discuţie, discuţia despre moarte pare a fi, la propriu, fără sfârşit. Iubirea, faima, puterea, familia, averea, viaţa, toate subiectele dispar sau îşi pierd din intensitate în faţa şocului provocat de moarte. Şi asta pentru că moartea nu are remediu, moartea nu are răspuns, moartea nu are o *imagine* pe care omul s-o poată cunoaşte şi s-o poată transforma într-o certitudine. E posibil ca succesul filmului lui Bergman tocmai prin asta să poate fi explicat. Deşi nu oferă răspunsuri sau remedii noi, el oferă o imagine a morţii într-un secol în care, din varii motive, moartea e din ce în ce mai ocultată, în care a devenit subiect tabu.

Într-un eseu publicat pentru prima oară în 1955, Geoffrey Gorer discută mutaţia suferită de tema morţii în gândirea occidentală modernă (autorul se referea îndeosebi la mediul anglo-saxon, însă de atunci înainte concluziile sale au fost adoptate ca valabile în general pentru civilizaţia europeană vestică şi cea americană). Spre deosebire de secolele precedente în care moartea era o prezenţă familiară, în ciuda notei macabre aferente, autorul constată dispariţia treptată a acesteia în perioada modernă şi înlocuirea ei cu o altă temă, considerată tabu până atunci, cea a sexului. Pe măsură ce subiectul

morţii este mai ocultat, sexul devine tot mai vizibil în cultura secolului XX, ceea ce îl îndreptăţeşte pe Gorer să vorbească despre „pornografia morţii": „Au XX^e siècle, cependant, il semble s'être produit dans la pudibonderie un changement passé inaperçu; tandis que l'on commençait à pouvoir parler de la copulation, en particulier dans les sociétés anglo-saxones, il devenait de plus en plus choquant de parler de la mort en tant que *phénomène naturel*"[1].

Considerată până în perioada victoriană un fenomen familiar în viaţa casei (ce includea atât convieţuirea cu muribundul, vegherea sa, îngrijirea după moarte şi pregătirea pentru înmormântare, realizată de membrii familiei sau de comunitate, cât şi complicatele ritualuri de înmormântare, menite să aducă împăcare celui decedat şi familiei lui), moartea şi-a pierdut în societatea modernă caracterul natural, de experienţă umană fundamentală (alături de naştere şi căsătorie), devenind un fenomen excepţional în viaţa familiei şi a societăţii. Excluderea copiilor de la acest „spectacol al morţii", izolarea lor, constituie iarăşi o notă distinctivă a modernismului, acest lucru nepetrecându-se înainte. Încă de la cea mai fragedă vârstă copilului îi este ocultată realitatea dezagreabilă a morţii, lucru care, evident, îi va afecta relaţia cu aceasta pe tot parcursul vieţii de adult. Moartea va rămâne un intrus nedorit în viaţa familiei, un subiect tabu şi o realitate ce trebuie ascunsă sau de care trebuie să se vorbească în şoaptă.

12. „Moartea pe şinele de tren", ilustraţie în *Harper`s Weekly Magazine* (1873)

13. Manifest electoral anticomunist (1948)

[1] Geoffrey Gorer, „Pornographie de la mort", în *Ni pleurs, ni couronnes*, traducere din limba engleză de Hélène Allouch, prefaţă de Michel Vovelle, Paris, E.P.E.L., 1995, p. 22.

14. Arnold Böcklin, *Ciumă*, pictură (1898)

15. „Moartea aducând holera", ilustrație în *Le Petit Journal* (1912)

16. *Moartea*, Tarot de Marseille (cca. 1701-1705)

17. Instantaneu în cadrul unui miting în Moscova (4 februarie 2012)

Moartea cu coasa sau Moartea personificată printr-un schelet – în Evul Mediu, în ilustrațiile din sec. XIX sau în instantanee contemporane această reprezentare rămâne la fel de actuală. *Arcana fără nume* (în jocul de tarot) primește întotdeauna numele „răului" cel mai mare al vremii: tehnologie (trenul), comunism, ciumă, holeră sau violență.

„Surprinsă" în timpul unui protest la Moscova, „Moartea" însăși este sechestrată și obligată să înceteze revolta. Cu o istorie bogată în spate, instantaneul din februarie 2012 nu mai poate fi privit altfel decât integrat acestei paradigme culturale a reprezentărilor Morții.

În trecut, caracterul social al morţii constituia, de asemenea, un aspect important, înmormântarea fiind o ocazie potrivită pentru etalarea bogăţiilor şi afirmarea unui anumit statut social, atât pentru clasa muncitoare, cât şi pentru aristocraţie, iar în multe oraşe cimitirele aveau o poziţie privilegiată, îndeplinind nu doar rolul de loc al morţilor, ci şi pe acela de loc de întâlnire. De asemenea, executarea în public a criminalilor a fost o practică uzuală până târziu în secolul al XIX-lea, acest obicei adăugând o notă particulară tabloului familiarităţii cu moartea. Considerat indecent, acest gen de spectacol public a fost interzis în secolul următor[1].

Abordarea diferită a temei morţii în secolul XIX şi în secolul XX este vizibilă şi în imaginarul literar al celor două epoci. Pe când romanele victoriene abundă în scene petrecute la căpătâiul muribunzilor („pe patul de moarte"), acesta fiind unul dintre cele mai facile trucuri literare prin care autorii reuşeau să transmită cititorilor o emoţie puternică, scenele de acest gen devin tot mai rare în literatura modernă şi contemporană. În literatură, ca şi în viaţa reală, modernii

[1] Revelatoare în acest sens mi s-a părut o povestire a scriitorului suedez Pär Lagerkvist, din ciclul său de *Povestiri amare* (traducere din limba suedeză de Florin Murgescu, prefaţă de Alexandru Sever, Bucureşti, Editura pentru Literatură Universală, 1969, pp. 27-29), intitulată *Moartea unui erou*. „Eroul" era un tânăr echilibrist angajat de un consorţiu dintr-un „oraş unde locuitorilor li se părea că nu se pot distra niciodată îndeajuns", iar misiunea sa era „să stea în cap pe săgeata din vârful bisericii şi după aceea să se arunce în jos ca să se omoare". După cum era de aşteptat, evenimentul face vâlvă în tot oraşul, biletele, deşi cam scumpe, se vând imediat, presa nu conteneşte să mai scrie despre tânăr (căruia, lucru curios, „nu-i găsea nimeni nici un cusur"), portretele sale apar pe prima pagină a tuturor ziarelor, biografia îi este scrisă şi rescrisă, deciziile sale sunt discutate de toţi, iar întreaga sa viaţă este interpretată prin prisma acestui mare eveniment pentru care este foarte bine plătit, dar care are ca final tocmai moartea sa (pentru că, după cum afirmă chiar personajul în sine, „ce nu face omul pentru bani?"). Când, în cele din urmă, soseşte ziua cea mare şi toţi oamenii se adună să vadă spectacolul, totul merge conform planului. Tânărul se urcă pe biserică şi se aruncă. Şi... asta e tot. După ce şi-au ţinut respiraţia câteva secunde, privitorii au plecat la casele lor dezamăgiţi de „spectacol", ajungând la concluzia că „ar trebui interzise asemenea orori". Deşi incitantă, moartea nu mai e profitabilă ca spectacol public în timpurile moderne.

sunt lipsiţi de experienţa agoniei pe patul de moarte şi, în general, de întreg spectacolul morţii. Însăşi expresia „pe patul de moarte", arată existenţa unui loc al morţii în societatea tradiţională, o localizare care lipseşte din societatea actuală. Fidel orientării sale sociologice, Gorer face o anchetă printre cunoscuţii săi de diferite vârste, fără a o oferi cu titlul de cercetare ştiinţifică, ci doar ca, am putea spune, exemplu anecdotic. Constată astfel că, dacă printre persoanele trecute de 60 de ani nu era nici una care să nu fi asistat la moartea unuia dintre părinţii săi, printre cele de mai puţin de 30 de ani nu a putut găsi nici una care să fi trăit o experienţă similară. Fără a fi necesară o generalizare, chiar şi această simplă constatare poate sta drept mărturie schimbării atitudinilor în faţa morţii şi a moravurilor societăţii.

Care ar fi motivul pentru o asemenea schimbare de atitudine? În opinia lui Gorer acesta constă în dispariţia religiozităţii în societatea modernă şi în pierderea credinţei într-o viaţă de apoi. Spectacolul degradării şi apoi al putrefacţiei corpului în societatea victoriană (şi, am putea adăuga, în societăţile preindustriale în general) era posibil întrucât exista o credinţă puternică în supravieţuirea sufletului după moarte. În absenţa acestei credinţe, descompunerea fizică şi moartea naturală au devenit fenomene prea dure şi prea respingătoare pentru a se mai putea vorbi despre ele. Moartea devine, aşadar, un subiect obscen, luând locul sexualităţii. Putem vorbi din ce în ce mai îndrăzneţ despre sexualitate, dar încercăm pe cât putem să ascundem sub covor tot ceea ce are legătură cu moartea. Posibilitatea de prelungire a vieţii ca urmare a dezvoltării fără precedent a medicinei, firmele de servicii funebre, a căror principală misiune nu mai e doar cea de îngropare a morţilor, ci de a ţine *moartea* cât mai departe de restul familiei şi al societăţii („Les horreurs sont implacablement camouflées; l'art des embaumeurs est celui du déni total"[1]), mutarea cimitirelor de la centru către periferie, acestea sunt doar câteva dintre mutaţiile suferite de societatea occidentală în mai puţin de un secol.

Ocultarea tot mai evidentă a morţii ca fenomen natural este însoţită, paradoxal (sau poate nu), de prezenţa din ce în ce mai accentuată a morţii violente în imaginarul social. De la romanele poliţiste şi de spionaj, la thrillere şi westernuri până la benzi desenate şi, mai nou, am putea adăuga tot aparatul mediatic ce mizează pe fraparea

[1] Geoffrey Gorer, *op. cit*., p. 23.

telespectatorului prin imagine (cu binecunoscutul avertisment: „Vă avertizăm: urmează imagini şocante!"), menite atât să emoţioneze spectatorul, cât şi să-l „ţină conectat" la ecranul televizorului sau al calculatorului, moartea îşi face simţită prezenţa, însă aproape întotdeauna sub aparenţele unui caracter excepţional, nu natural. Moartea şi-a pierdut caracterul de normalitate şi a devenit o realitate „senzaţională". Mai mult ca niciodată, moartea este în societatea contemporană ceva ce se întâmplă *celorlalţi*. Iar intruziunea morţii în realitatea cotidiană are de cele mai multe ori un caracter şocant, revoltător chiar. Aceasta se întâmplă cu precădere în industrializata societate occidentală a cărei viziune progresistă asupra vieţii a ajuns chiar să asimileze moartea eşecului[1].

Deşi publicat cu mai bine de o jumătate de secol în urmă, eseul lui Gorer îşi păstrează actualitatea în ceea ce priveşte ocultarea subiectului morţii în societatea contemporană, iar concluziile sale au fost dezvoltate şi de alţi cercetători contemporani. Aş aminti doar doi autori din spaţiul francez, Philipe Ariès şi Michel Vovelle, care dezvoltă şi ei această idee a „pornografiei morţii". Într-o culegere de eseuri din 1975, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident*[2], Ariès face o clasificare a „atitudinilor în faţa morţii", pe care le împarte în patru categorii: *moartea îmblânzită* (care reflectă atitudinea societăţilor tradiţionale, în care moartea este, pe rând, familiară, apropiată şi naturală), *moartea sinelui* (moartea individului, cea care reflectă noua conştiinţă de sine a oamenilor, dobândită spre finalul Evului Mediu şi mai ales în Renaştere; tot aceasta este şi perioada de maximă dezvoltare a macabrului medieval), *moartea Celuilalt* (moartea romantică, moartea fiinţei iubite, moartea ca ruptură; originea cultului modern al mormintelor şi cimitirelor, această atitudine în faţa morţii arată dificultatea cu care oamenii acceptă moartea celor dragi) şi, în fine, *moartea interzisă* (moartea tabu, moartea ocultată a epocii moderne; iar reperul temporal al acestei noi schimbări de mentalitate este Primul Război Mondial).

---

[1] „În societăţile occidentale, calate pe succes, moartea este în mod curios echivalată eşecului", Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit*., p. 249.

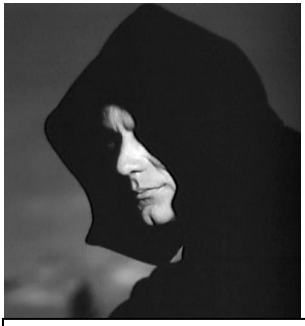
[2] Philipe Ariès, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident (du Moyen Âge à nos jours),* Paris, Seuil, 1975.

Marele refuz al morţii din secolul XX va face din aceasta o prezenţă din ce în ce mai ştearsă, până la dispariţie. Printr-o revoluţie care a început în Statele Unite, a trecut prin Anglia, Ţările de Jos şi Franţa, moartea a devenit ruşinoasă şi pusă sub interdicţie. În viziunea lui Ariès, motivaţia acestei radicale schimbări de mentalitate constă, pe de o parte, în dorinţa de a-i ascunde bolnavului gravitatea stării sale pentru a nu-i mări suferinţa (o consecinţă a atitudinii secolului XIX în faţa morţii Celuilalt), dar şi, pe de altă parte, într-un sentiment diferit, tipic modernităţii: dorinţa de a ascunde anturajului şi societăţii, în general, emoţiile prea puternice cauzate de ritualurile tradiţionale ale morţii, precum şi urâţenia agoniei. Simpla prezenţă a morţii în mijlocul unei vieţi care trebuie să fie întotdeauna fericită (sau cel puţin să pară aşa) e considerată a fi deplasată. Bolnavii trec din grija familiei în cea a azilelor şi a spitalelor unde mor de cele mai multe ori în tăcere, departe de ochii lumii şi în singurătate. De aici sunt preluaţi de firmele de pompe funebre care au grijă ca ceremonia să fie cât mai frumoasă, cât mai puţin morbidă, iar decedatul să pară… cât mai viu. Îmbălsămarea nu este, în viziunea tanatologului francez, nimic altceva decât refuzul de a accepta moartea. Dramatismul ritualurilor morţii a fost înlocuit de aceste morţi tăcute, iar agonia muribundului a devenit un spectacol incomod pentru societate.

Ca şi Gorer înaintea sa, şi Ariès e de părere că refularea durerii, interdicţia manifestării în public, obligaţia de a suferi în singurătate accentuează de fapt, atât pentru muribund, cât şi pentru anturajul său, traumatismul morţii. În plus, această ocultare publică are şi alte consecinţe: apropierea între moarte şi erotism în literatura neagră şi spectacolul morţii violente în viaţa cotidiană. În viziunea lui Ariès, interzicerea morţii nu are atât cauze legate de lipsa de religiozitate a oamenilor moderni, cât mai degrabă legate de cultura urbană în continuă creştere. Idealul bunăstării materiale, în combinaţie cu sârguinţa cu care oamenii sunt mereu „în căutarea fericirii", nu lasă nici un loc perspectivei iminenţei morţii. Concluzia autorului: „moartea a devenit inexprimabilul. De acum înainte, totul se petrece ca şi cum nici tu, nici cei care-mi sunt dragi, niciunul dintre noi n-am mai fi muritori"[1].

[1] „[L]a mort est devenue l'innommable. Tout se passe désormais comme si, ni toi ni ceux qui me sont chers, nous n'étions plus mortels", *ibid.*, pp. 74-75.

În volumul *L'heure du grand passage*, Michel Vovelle vorbeşte deja ca despre o realitate deja admisă referindu-se la această imagine pe care secolul XX a vrut s-o exorcizeze, acest „tabu al morţii" care a înlocuit vechiul tabu al sexualităţii ca „o nouă categorie a obscenului, a lucrurilor despre care nu se vorbeşte"[1]. Văzută tot ca o consecinţă a mentalităţilor societăţii urbane americane (răspândite apoi în Europa), a depopulării satelor şi abandonării vechilor ritualuri tradiţionale ale înmormântării, ocultarea modernă a morţii este considerată de Vovelle şi o consecinţă a noii „puteri medicale" contemporane, care a devenit principalul vinovat pentru această „dezumanizare" a morţii, pentru aceste morţi solitare[2]. Conştiinţa aproprierii propriului sfârşit, precum şi solemnitatea publică a momentului morţii, nu mai sunt recunoscute nici de apropiaţi, nici de medici, care par să considere că principala lor misiune este să-i ascundă muribundului gravitatea stării sale. „Conspiraţia tăcerii", absenţa schimburilor între cei vii şi cei aflaţi pe moarte, apasă asupra tuturor cu atât mai mult cu cât îndemnurile obişnuite („nu-ţi face griji, totul e bine", „vom avea grijă de tine") par a-şi propune să nege, în cele din urmă, până şi moartea ca posibilitate: „cette clandestinité est l'effet d'un refus d'admettre tout à fait la mort de ceux qu'on aime, et encore de l'effacement de la mort sous la maladie obstinée a guérir"[3].



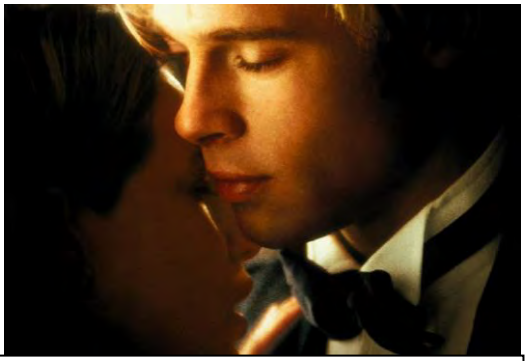
18. Moartea, figura iconică din *A şaptea pecete* (I. Bergman) (1957)

19. Woody Allen parodiind imaginea morţii din *A şaptea pecete*, în filmul său *Iubire şi moarte* (engl. *Love and Death*) (1975)

[1] Michel Vovelle, *L'heure du grand passage: chronique de la mort*, Paris, Gallimard, col. „Découvertes", 1993, p. 103.

[2] „La mort familiale a sourtout été remise en cause par la médicalisation de la société contemporaine, qui a généralisé dans les dernières décennies le déces en milieu hospitalier", *ibid.*, p. 107.

[3] *Ibid.*, p. 137.



20. În 1998 în filmul *Întâlnire cu Joe Black*, Brad Pitt întruchipează, probabil, cea mai paradoxală și seducătoare imagine a Morții. Luând chipul „primului mort" ieșit în cale, Moartea ar putea fi oricare dintre noi.

21. Moartea cu coasa, imagine din filmul *Sensul vieții* (engl. *The Meaning of Life*), (1983)

22. Abundând în scene de o violență extremă, seria horror *Destinație finală* (engl. *Final Destination*) (2000-2011) pare a avea ca idei directoare inevitabilitatea și egalitatea în fața morții. Întâmplările sângeroase și din ce în ce mai incredibile dezvoltate de cele cinci filme trezesc la viață un întreg imaginar medieval.
Alături, afișul pentru cel de-al patrulea film al seriei (2009)

În acest context de negare şi ocultare, Bergman dă un chip morţii, un chip care a rămas ca un veritabil icon al secolului XX. După cum am arătat, antropomorfizarea morţii are, din punct de vedere psihologic, un efect terapeutic de calmare a angoasei. Teama de ceva care poate fi imaginat este întotdeauna mai mică decât teama de nimicul care nu poate fi gândit şi care ameninţă constant. „Moartea" lui Bergman oferă un calmant adulţilor care neagă moartea de teamă că aceasta ar putea chiar *exista*, iar imaginea acesteia îi protejează de adevărul (de neacceptat!) că moartea este în interiorul nostru, că ne însoţeşte pretutindeni şi că trebuie să învăţăm nu numai să trăim cu ea, ci chiar *în ciuda* ei. Personificată, moartea e mai *umană* şi, prin urmare, poate fi *convinsă*. În *A şaptea pecete*, Bergman actualizează atât temerile sale de copil înspăimântat de ideea morţii care îl urmăreşte prin casă cu coasa, cât şi neliniştile adultului care se teme de moarte, dar în acelaşi timp se amăgeşte cu ideea că poate, la timpul potrivit, va convinge moartea să îl ocolească. Măcar pe el.

Un fel de *road movie*

Deci, un joc medieval de şah cu moartea şi „o combinaţie între episcopul şi cavalerul meu" şi ajungem în urmă cu 2,5 milioane de ani? Oricât ar părea de exagerat, cred că o astfel de abordare este posibilă, mai ales că Evul Mediu nu este punctul terminus al filmului. Alegorie medievală, *A şaptea pecete* este în acelaşi timp un film despre omul modern, despre lipsa de sens a vieţii cu care se confruntă individul modern care a cunoscut ororile celor două războaie mondiale şi pare că trăieşte, la fel ca şi omul medieval, într-un timp al milenarismelor şi al apocalipsei (numai că acum poartă denumirea Război Rece, război nuclear, cursa înarmării, centrală atomică, bombă cu hidrogen, încălzire globală, epuizarea resurselor, suprapopularea planetei, războiul petrolului, ameninţarea teroristă). Această interpretare la scară largă este susţinută şi de declaraţiile regizorului cu privire la intenţiile cu care a făcut filmul. În cartea sa de memorii *Images,* Bergman declară că, deşi iniţial a pornit de la un motiv medieval, dezvoltat de el şi într-o piesă de teatru anterioară – *Pictură pe lemn* –, filmul se îndepărtează de aceasta şi face mari salturi în

timp, pe care şi le asumă, devenind un fel de *road movie*, ce călătoreşte fără constrângeri în timp şi spaţiu[1].

Omul în căutarea sensului vieţii, problema irezolvabilă a morţii, nevoia credinţei într-un salvator suprem, iubirea, arta, mântuirea, transcendentul, nevoia de comunicare, singurătatea – temele centrale ale filmului sunt, de fapt, constante universal umane. Personajele însele sunt astfel creionate, încât fiecare poate ilustra o anumită trăsătură umană (de aici şi asemănarea filmului cu o piesă moralizatoare medievală). Block reprezintă spiritul raţional, mereu iscoditor, mereu neliniştit, mereu nemulţumit, întotdeauna în căutarea altui răspuns. Scutierul său, Jöns, este scepticul prin excelenţă, omul absurd al secolului XX, personaj *raisonneur*, care „vrea doar să înveţe", deşi „a auzit toate basmele". Jof este artistul, vizionarul, cel care are acces la o altă realitate. Mia, soţia sa, este întruchiparea imaginii mamei, dar şi a femeii angelice romantice, *anima* înţelegătoare şi maternă. Celelalte personaje secundare întruchipează, pe rând, prostia şi gelozia (Plog), infidelitatea şi feminitatea seducătoare (Lisa), răbdarea şi fidelitatea (Karin), oportunismul (Raval), fanatismul (călugărul dominican) sau cabotinismul (Skat).

Petrecută pe parcursul unei singure zi (de dimineaţă până a doua zi în zori), de-a lungul unui drum cu multe popasuri, acţiunea filmului poate fi circumscrisă unui *road movie* atât la nivel formal, cât şi într-un plan mai vast ce priveşte aventura spirituală a Omului din toate timpurile. Privită din această perspectivă largă, fiinţa umană s-a aflat dintotdeauna într-o căutare perpetuă a *ceea ce este*. Omul din toate timpurile a căutat răspunsuri la problema originii sale, a sensului vieţii sale pe pământ sau a misterului celeilalte lumi, cea de dincolo de pragul ultim al realităţii. Ca în celebrul tablou al lui Paul Gauguin, *De unde venim? Cine suntem? Încotro ne îndreptăm?*, unitatea genului uman se regăseşte în nevoia universală a Omului de a-şi găsi locul în univers.

[1] Ingmar Bergman, *Images: My Life in Film*, traducere din limba suedeză de Marianne Ruuth, introducere de Woody Allen, New York, Arcade Publishing, 2007, p. 232: „In the end *Wood Painting* wasn't of much use. *The Seventh Seal* took off in another direction; it became a kind of «road movie», travelling without constraint in time and space. It makes great big sweeps and takes full responsability for these sweeps".

Ultimul reprezentant al speciei sale (de cel puţin 30 000 de ani), omul modern este dotat cu o conştiinţă reflexivă, ce este sursa angoasei sale existenţiale, dar şi, concomitent, originea şi preţul plătit pentru libertatea sa. Această libertate rezidă tocmai în faptul că, nemaifiind supus unui instinct al speciei, îşi poate alege singur *menirea*, nu este obligat să urmeze traseul părinţilor sau al înaintaşilor săi (cum este condiţionat orice alt animal). Gândirea reflexivă oferă însă doar posibilitatea de a alege, nu şi certitudinea celei mai bune alegeri. Alături de conştiinţa inevitabilităţii morţii, această incertitudine cu privire la propriile alegeri determină angoasa existenţială specifică omului.

Începută cu cercetările lui Freud de la finalul secolului XIX, analiza psihicului a revelat, în decursul secolului următor, un fapt cel puţin surprinzător (având în vedere schimbările tehnice şi mentale deopotrivă), şi anume atemporalitatea psihicului uman. Deşi omul modern trăieşte în cu totul alte condiţii decât strămoşul său *homo sapiens sapiens*, realitatea lui psihică (ca şi constituţia sa fizică) a rămas neschimbată. Omul secolului XX poate exprima mai bine propriile angoase existenţiale, poate câştiga teren în faţa propriei morţi, poate cuceri spaţiul extra-terestru şi poate coloniza alte planete, însă grijile sale cele mai profunde au rămas aceleaşi ca acum 30 000 de ani (sau mai mult): durerea provocată de conştiinţa morţii, dorinţa de a găsi un sens propriei vieţi şi lumii totodată, teama de necunoscut, precum şi teama de propria libertate de a alege (şi de consecinţele alegerilor sale).

Fiecare imagine are o semnificaţie aparte, are locul său propriu în geografia filmului, dar poate fi totodată interpretată şi singură. Simţul pictorial şi compoziţional al lui Bergman este vizibil în faptul că multe dintre aceste imagini au devenit adevărate *icon*-uri. Apariţia Morţii pe malul mării, Moartea şi Cavalerul în faţa tablei de şah sau dansul macabru din final – acestea sunt doar câteva dintre scenele din *A şaptea pecete* care au intrat în *muzeul imaginar*[1] al secolului XX. Integrată în scenariul filmului, imaginea poate reprezenta, în acelaşi timp, şi o poveste de sine stătătoare. Sub aparenţele unei alegorii medievale, Bergman spune însă povestea Omului, iar discursul prea direct, prea literar al cavalerului are menirea de a da glas lucrurilor esenţiale pe care omul modern nu mai vrea – sau uită – să le conştientizeze.

[1] După expresia lui André Malraux.

CAPITOLUL I. FILMUL, MAREA AVENTURĂ

„film became my means of expression.
I made myself understood in a language going beyond words, which failed me;
beyond music, which I did not master;
beyond painting, which left me indifferent.
I was suddenly able to correspond with the world around me
in a language spoken literally from soul to soul,
in phrases that escaped the control of intellect
in an almost voluptuous way”,
(Ingmar Bergman, *Images. My Life in Film*)

23. Ingmar Bergman în 2003

I.1. Începuturi

Considerat încă din anii ’50 unul dintre cei mai originali cineaşti europeni, Ingmar Bergman a fost creatorul unui univers artistic dominat de apăsătoare întrebări existenţiale. Pe lângă film, s-a mai afirmat şi ca regizor de teatru (din 1938 până în 2004 a regizat mai mult de 160 de piese, cele mai multe jucate pe scenele suedeze) şi de piese radiofonice, dar şi ca scenarist, scriitor, diarist şi eseist. De-a lungul unei cariere de aproape 60 de ani (din 1945 până în 2003), filmele sale nu au încetat să pună întrebări incomode pe care, mai devreme sau mai târziu, probabil că fiecare om ajunge să şi le pună: cum putem fi noi înşine? Are viaţa un sens sau totul nu e decât o mascaradă menită să ascundă lipsa oricărui sens? Cum putem ajunge la celălalt? Cum poate un om să descopere adevărul vieţii sale? Personalitatea dificilă şi temperamentul său angoasat au fost văzute ca principalele cauze ale acestei orientări existenţiale a creaţiei sale, iar Bergman a fost primul care a recunoscut, indiferent de ocazie, influenţa biograficului în filmele şi scrierile sale. Întreaga sa creaţie poate fi privită ca o lungă auto-analiză, dar şi ca o mereu reînnoită încercare de înţelegere a celorlalţi. De-a lungul timpului, această componentă metafizică şi intelectuală a filmelor sale a constituit atât prilej de critică, cât şi de admiraţie din partea publicului şi a criticii de specialitate[33].

Manifestând încă din copilărie o puternică atracţie atât faţă de teatrul de păpuşi, cât şi faţă de aparatele de proiecţie („lanterna magică”), alături de plăcerea de a inventa şi spune poveşti (văzută ca nesănătoasă de părinţii şi educatorii săi, motiv pentru care a primit

[33] „Bergman’s films are outstanding because they succeed in directing our attention to ideas and problematic feelings that both his narratives and the images that manifest them portray as the reality of what human nature is”, Irvin Singer, *Ingmar Bergman, Cinematic Philosopher: Reflections on His Creativity*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2007, ediţie digitală, paragraful 99.

numeroase pedepse), Bergman a continuat pe tot parcursul vieţii să-şi populeze lumea cu ficţiuni menite să o îmbogăţească şi totodată s-o facă mai comprehensibilă, atât pentru el, cât şi pentru ceilalţi. Persistenţa cu care a urmărit anumite teme (iubirea, moartea, religia, cuplul, arta, feminitatea, societatea opresivă) şi motive (oglinzi, măşti, dubluri) l-a transformat în ceea ce am putea numi un regizor „arhetipal", imaginile sale ajungând adevărate *icon*-uri ale lumii contemporane. Bucuria, disperarea, moartea, tandreţea, frica, singurătatea, toate marile sentimente şi căutări ale omului şi-au găsit reprezentarea în instantanee celebre din filme precum *A şaptea pecete*, *Chipul*, *Ora lupului*, *Persona*, *Strigăte şi şoapte* sau *Fanny şi Alexander*. Acuzate, dar şi admirate în acelaşi timp pentru intelectualismul lor, filmele sale au fost văzute ca imagini ale sufletului uman.

Născut în 1918 într-o familie suedeză din clasa de mijloc, Bergman a rămas tributar valorilor luterane şi burgheze în care s-a format. Talentul narativ şi vizual aparte, sensibilitatea muzicală şi capacitatea de a percepe şi reda cele mai fine nuanţe ale psihicului uman au fost principalele mijloace artistice de care s-a folosit pentru a reprezenta această lume care l-a format şi pe care nu a încetat niciodată să încerce s-o înţeleagă[34]. Pe lângă factorii autobiografici care i-au modelat universul, un alt rol determinant în cariera sa l-a avut sentimentul apartenenţei la tradiţia cinematografică suedeză – reprezentată în principal de Victor Sjöström, al cărui film, *Căruţa fantomă*[35], mărturisea că obişnuia să-l vadă cel puţin o dată pe an –, precum şi a dramaturgiei suedeze, al cărui reprezentant de seamă şi maestru a fost, pentru el, August Strindberg. Existenţa unei legături între înclinaţiile literare şi talentul său regizoral i-a făcut cunoscută opera pe plan internaţional ca un veritabil *cinéma d'auteur*, la baza multora dintre filmele regizate stând scenarii scrise de el însuşi.

[34] „Possesing a great visual and narrative talent, combined with musical sensitivity and psychological perspicacity, Bergman has projected a moral vision formed since childhood by the values of his Lutheran family background and by Swedish bourgeois lifestyle. But his artistic production not only reflects the world he knew during his formative years; it also constitutes a serious examination of it", Birgitta Steene, *Ingmar Bergman: A Reference Guide*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 11.

[35] Orig. sued. *Körkarlen*; engl. *The Phantom Carriage* (1921).

Mare parte din faima sa, ca regizor de film mai ales, se datorează receptării pozitive a criticii şi publicului internaţional (în particular cel francez, prin *Cahiers du cinéma*, şi cel american – regizorul Woody Allen mărturisindu-şi de nenumărate ori admiraţia faţă de creaţia bergmaniană şi influenţa pe care acesta a avut-o asupra sa), în ţara sa natală fiind văzut mai ales ca un foarte bun regizor de piese de teatru (evident, mult mai puţin cunoscute pe plan internaţional). Încă de la începutul carierei de regizor de teatru şi până la final (a continuat să regizeze piese de teatru aproape 20 de ani după ce a declarat, oficial, că se retrage din industria filmului), montările sale au fost primite cu entuziasm în Suedia, un entuziasm comparabil cu cel cu care au fost primite filmele pe plan internaţional[36]. Pe de altă parte, criticii şi publicul străin i-au receptat opera mai degrabă în afara contextului, specific suedez, care i-a dat naştere. Universalismul operei sale a fost văzut ca o marcă a marilor creatori, a celor care reuşesc să depăşească contextul propriei vieţi pentru a se adresa oamenilor din toate timpurile. Un motiv important al acestei stări de fapt îl poate constitui ceea ce am putea numi *umanismul* operei lui Bergman, faptul că, indiferent de context, filmele sale urmăresc să redea şi să înţeleagă condiţia omului în lume.

I.1.1 Primele imagini

„ Povestea începe în Uppsala pe 14 iulie 1918,
într-o atmosferă de dezastru.”[37]

Intitulată sugestiv *Lanterna magică*, prima autobiografie a lui Bergman, publicată în 1987, se încheie cu un fragment din jurnalul mamei sale, din luna iulie 1918, în care sunt redate primele zile din viaţa fiului său abia născut, zile care au coincis totodată şi cu primele

[36] „Almost from the beginning of his career in the theatre, Bergman's stage productions have elicited a critical enthusiasm at home quite comparable to the jubilant foreign reception of many of his films”, Birgitta Steene, *Ingmar Bergman: A Reference Guide*, *ed. cit*., p. 14.

[37] „The story begins în Uppsala on 14 July 1918, in an atmosphere of disaster”Jacques Mandelbaum, „Masters of Cinema: Ingmar Bergman”, în *Cahiers du cinéma*, Paris, 2011, p. 9

greutăţi din viaţa lui (naşterea şi viaţa i-au fost grav ameninţate de gripa spaniolă pe care mama sa o contractase):

> Am fost prea bolnavă în ultimele săptămâni, ca să pot scrie ceva. Erik s-a îmbolnăvit de gripă spaniolă pentru a doua oară. Fiul nostru s-a născut duminica dimineaţa, paisprezece iulie. A avut imediat febră mare şi o diaree gravă. Seamănă cu un mic schelet, cu un nas mare şi roşu. Refuză cu încăpăţânare să deschidă ochii. Din cauza bolii mele n-am mai avut lapte după câteva zile. L-am botezat de urgenţă în spital. I-am dat numele Ernst Ingmar. Ma l-a luat cu ea la Våroma unde a găsit o doică. Ma este mânioasă pe incapacitatea lui Erik de a rezolva problemele noastre practice. Erik este furios că Ma se amestecă în viaţa noastră personală. Eu zac aici fără putere şi nefericită. Câteodată, când sunt singură, plâng. Ma zice că, dacă moare copilul, ea va avea grijă de Dag, iar eu voi putea să-mi reiau slujba. Vrea să mă despart de Erik cât mai repede cu putinţă, „înainte ca din ură şi nebunie să nu inventeze o nouă nebunie". Nu cred că am dreptul să-l părăsesc pe Erik. El e surmenat şi a fost bolnav de nervi toată primăvara. Ma spune că se preface, dar eu nu cred. Mă rog lui Dumnezeu, dar fără încredere. Va trebui, fără îndoială, să te descurci singur, cum vei putea[38].

Născut la finalul Primului Război Mondial (pe atunci Marele Război), Ernst Ingmar Bergman vine pe lume într-un timp al suferinţei şi al morţii. Consecinţele acestui conflict asupra mentalităţii colective aveau să se facă simţite mai ales în anii ce vor urma, sintetizându-se într-o accentuată conştiinţă a morţii şi într-un sentiment de ruptură, de alienare a omului modern, care nu-şi va mai regăsi locul într-o lume tot mai puţin stabilă. De asemenea, sfârşitul războiului, ca şi naşterea lui Bergman, au coincis cu una dintre cele mai devastatoare epidemii din istoria umanităţii – epidemia de gripă spaniolă din 1918, care a făcut mai multe victime decât Marele Război în sine (sau poate tocmai datorită lui: adusă în Europa de soldaţii americani, ca urmare a deciziei Statelor Unite de implicare în război, şi din nou înapoi în State, tot de aceştia, la finalul războiului, când începe un al doilea val de îmbolnăviri, încă şi mai puternic). Bolnavă şi nefericită, imobilizată într-un pat de spital, tânăra mamă trebuie să se împace cu ideea că,

[38] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, traducere din limba suedeză de Dan Shafran, Elena Florea, Carmen Banciu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de film", 1994, p. 317.

proaspăt adus pe lume, bebeluşul său se află deja în voia sorţii. La 70 de ani de la acest eveniment, marele regizor decide ca acest fragment din jurnalul mamei să încheie relatarea vieţii sale tumultuoase, pe care încercase s-o cuprindă în filele *Lanternei magice*. Dacă vede în aceste rânduri o cheie pentru propria viaţă, Bergman n-o spune explicit, însă tendinţa sa permanentă de autoanaliză şi dorinţa de a se înţelege pe sine şi pe ceilalţi ne îndreptăţesc să credem că nici alegerea fragmentului din jurnalul mamei, nici plasarea sa nu au fost inocente.

Povestirea naşterii sale din perspectiva tatălui, pastorul Erik Bergman, este cum nu se poate mai diferită. După o zi de travaliu, petrecută pe holul spitalului împreună cu medicul soţiei sale, pastorul vede la naştere un portret luminos al unui copil dulce şi prietenos, iubit de toţi. Apoi, în rândurile următoare, acordă un spaţiu incomparabil mai mare relatării felului în care şi-a petrecut vara, a modului în care a izbucnit febra spaniolă în Stockholm şi consecinţele acesteia asupra oamenilor. Importanţa muncii sale, în detrimentul evenimentelor ce se petreceau în propria familie va fi o constantă a pastorului Bergman în anii ce vor urma, dar şi unul dintre marile reproşuri aduse mai târziu de fiul său. Rândurile scrise de pastor sunt ulterioare atât naşterii, cât şi epidemiei, însă diferenţa dintre viziunea sa şi cea a soţiei este frapantă:

> Sâmbătă, 13 iulie: Venea Ingmar. Mi-am dat seama că era foarte grav, pentru că Dr. Josephson nu a părăsit-o deloc pe Mamă. În lungile intervaluri de aşteptare din timpul nopţii, ne-am plimbat amândoi pe coridor, şi am stat de vorbă lângă camera Mamei. Duminică, pe 14 iulie, dimineaţa devreme, Ingmar s-a născut. Era o zi strălucitoare şi frumoasă, o adevărată zi nordică de vară. Aşadar Ingmar este un copil de duminică. A fost botezat pe 19 august în Duvnäs. Ingmar era un copil dulce, vesel şi prietenos, iubit de toată lumea. Era aproape imposibil să fii dur cu el. După botezul lui, am avut o mică vacanţă, care mi-a prins bine, pentru că petrecusem întreaga vară, o vară neobişnuit de caldă, în Stockholm. Dar chiar în perioada aceea apăruse o boală periculoasă şi necunoscută, aşa-numita gripă spaniolă, o consecinţă a războiului. S-a răspândit ca o epidemie; eu m-am îmbolnăvit la Duvnäs. Mai târziu, când ne-am întors la Stockholm, am luat cu toţii boala, unul după altul. Peste tot în jurul nostru oamenii erau bolnavi. În octombrie şi noiembrie gripa a făcut ravagii teribile. O mulţime de oameni şi-au pierdut viaţa. Îmi aduc aminte că duminica mergeam de la un mormânt la altul în Cimitirul de Nord şi mă apuca asfinţitul. Clopotele bisericilor băteau tot timpul şi dădeai la tot pasul de convoaie funerare pe drumul spre cimitir.

> Toată toamna ploaia şi ceaţa au creat o atmosferă apăsătoare, iar Stockholmul era învăluit într-o pâclă galbenă în fiecare zi[39].

Ajuns într-o lume străină şi debusolată (în urma Marelui Război), încă din primele momente viaţa îl pune pe micul Ingmar nu doar sub „zodia Cancerului", ci chiar sub semnul *fatum*-ului. Recuperând datele despre naşterea sa, artistul de mai târziu a realizat că, încă de la primul strigăt, Moartea i-a fost tovarăş de drum. Fragmentul ales de el din jurnalul mamei nu poate fi pus întâmplător la finalul unei cărţi ce încearcă să creioneze parcursul său biografic şi artistic. Într-un fel indirect, mama sa sintetizează, fără voia ei în mod sigur, traseul vieţii fiului abia născut. Consultând jurnalul lui Karin Bergman, într-o încercare târzie de aflare a propriei identităţi, artistul septuagenar recunoaşte în acest fragment principalele laitmotive ale creaţiei şi vieţii sale: suferinţa, boala, moartea, neînţelegerile în relaţia de cuplu, anxietatea, singurătatea, imposibilitatea de a ajunge la Celălalt, de a-l

[39] „Saturday, July 13: Ingmar was on his way. I understood it was very serious, for Dr. Josephson did not leave Mother during the whole time. During the long intervals of waiting at night, he and I wandered in the corridor, talking outside Mother's room. Early on Sunday morning July 14, Ingmar was born. It was a brilliant, beautiful day, a Nordic high summer day. So Ingmar is a Sunday Child. Ingmar was baptized on August 19 in Duvnäs. Ingmar was a sweet child, happy and friendly, loved by everyone. It was quite impossible to be rigid with him. After Ingmar's baptism, I had a couple of week's vacation, which was nice, for I had spent the entire summer, which was unusually hot, in Stockholm. But exactly around this time a dangerous and unknown illness, the so-called Spanish-flu, began to appear, a consequence of the war. It spread like an epidemic, I got ill at Duvnäs. Later when we got back to Stockholm, we all became ill, one after another. Everywhere around us people were sick. During October and November, the flu raged in a terrible way. Lots of people died. I remember Sundays when I had to walk until twilight from one grave to another out in the North Cemetery. All the time you heard the church bells ringing and met funeral processions on their way to the cemetery. The entire autumn was heavy with rain and mist, and there was like a yellow fog every day over Stockholm", Erik Bergman, într-o notă biografică din 1941 despre naşterea fiului său, Ingmar, apărută în *Den dubbla verkligheten* (*The Double Reality*), jurnalele paralele ale tatălui şi mamei lui Bergman editate de Birgit Linton-Malmfors, Stockholm, 1992, *apud* Paul Duncan, Bengt Wanselius (coord.), *The Ingmar Bergman Archives*, Hong Kong; Köln; London [etc.], Taschen, 2008, p. 82.

atinge, de a-i cunoaşte adevăratele gânduri. Pe lângă aceasta, punerea în paralel a celor două jurnale revelează şi viziunile diferite avute de părinţii săi cu privire la acelaşi episod, mama sa concentrându-se pe viaţa copilului şi a familiei, iar tatăl vorbind mai mult de munca sa de pastor şi de modul de răspândire al bolii (într-un tablou ce seamănă izbitor de mult cu descrierile medievale ale izbucnirii ciumei).

24. Imagine din filmul *Cele mai bune intenţii*, înfăţişându-i pe părinţii lui Bergman

25. Ingmar împreună cu fratele şi sora sa, poză de familie

26. Ingmar la şcoala primară (stânga, sus)

27. Erik Bergman, predicând la amvon

28. Karin Bergman, mama regizorului

29. Părinții lui Bergman

30. Ingmar Bergman împreună cu ultima sa soție, Ingrid von Rosen, la împlinirea a 60 de ani

Acest efort de recuperare a propriei biografii nu se limitează doar la primele mărturii ale celor două persoane care i-au dat viaţă, Bergman încercând să aducă pe hârtie, din negura primelor amintiri, chiar pe cea a primelor sale imagini. Prima oară într-un interviu cu Jörn Donner şi a doua oară în *Lanterna magică*, Bergman menţionează prima imagine pe care şi-o aminteşte de când avea doi ani, sau chiar mai puţin, şi era hrănit de mama sa. Amintirea în sine nu reprezintă ceva extraordinar, fiind doar o scenă obişnuită în care mama, ţinând copilul în braţe, îl hrăneşte cu linguriţa. Cu totul deosebit este însă înţelesul pe care, retrospectiv, adultul îl dă acestei scene, întrucât prima sa amintire este, totodată, şi primul „film” pe care l-a făcut:

> Prima amintire clară pe care o am despre imagini şi despre puterea lor sugestivă este de când stăteam pe genunchii mamei. Locuiam la Skeppargatan şi nu aveam cum să am mai mult de doi ani. Mi se dădea de mâncare şi stăteam în faţa unei ferestre. Fereastra se oglindea în farfurie, în marginea strălucitoare a farfuriei. Îmi amintesc cum, stând acolo, m-am mişcat şi reflecţia s-a mutat. Este o amintire pe care o simt atât de aproape, de parcă s-ar fi întâmplat ieri[40].

Cea de-a doua mărturie a acestei prime imagini este mult mai detaliată, făcându-ne chiar să ne întrebăm dacă un copil de nici doi ani chiar ar fi putut ţine minte atâtea detalii sau dacă nu cumva detaliile s-au adăugat amintirii, de-a lungul anilor, din povestirile adulţilor sau din amintiri mai recente:

> Sufrageria dădea înspre o curte întunecată aflată în spatele casei, înconjurată de un zid înalt de cărămidă. În curte se aflau un closet primitiv, lăzi de gunoi, şobolani graşi şi o bară de bătut covoarele. Stăteam în poala cuiva care mă îndopa cu griş moale. Farfuria se afla pe o muşama de culoare gri cu bordură roşie. Smalţul farfuriei, alb cu flori albastre, reflecta lumina slabă ce pătrundea prin fereastră. Mă tot aplecam, când dintr-o parte într-alta, când în faţă, încercând să găsesc cel mai bun unghi de observare. La fiecare mişcare a capului, reflexele de pe farfuria cu terci se schimbau formând modele noi. Pe neaşteptate am vomitat, împroşcând totul în jurul meu. Acestea au fost probabil primele mele amintiri despre familia mea[41].

Indiferent dacă aceste imagini au fost păstrate în amintirea sa sau au fost modificate de-a lungul timpului de relatările adulţilor, mult mai importantă mi se pare semnificaţia pe care Bergman o atribuie întotdeauna amintirilor şi imaginilor sale din trecut. După cum am mai

---

[40] „My first distinct memory of images and the suggestive power of images is when I was sitting on my mother's knee. We were living at Skeppargatan, and I can't have been more than two years old. I was being fed, and we were sitting opposite the window. The window was mirrored in the plate, in the shiny border of the plate. I remember I sat there and made a motion and then the reflection moved. It's a memory I have so near me, just as if it was yesterday", Jörn Donner, *Three Scenes with Ingmar Bergman: The World of Ingmar Bergman*, f.l., f.e, 1976, apud. *The Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit*., p. 82.

[41] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 6.

spus, autobiograficul constituie o importantă sursă de inspiraţie pentru filmele şi cărţile sale, iar Bergman nu a încercat niciodată să ascundă asta. Din contră, fiecare confesiune a sa (fie că e dintr-un interviu, fie că e dintr-o carte) nu face decât să întărească acest fapt. Amintirea acestei prime imagini, precum şi faptul că o evocă atât într-o carte de interviuri, cât şi în autobiografie, arată atât dorinţa de a recupera trecutul, ca o încercare de a înţelege mai bine prezentul, cât şi importanţa pe care a acordat-o imaginilor de-a lungul întregii sale vieţi. Foarte atent cu detaliile legate de propria viaţă, Bergman a fost, în cele din urmă, prima sursă a „mitului" său personal[42].

I.1.2. Copil de duminică

Considerat de mulţi a fi unul dintre cei mai influenţi regizori din istoria cinematografului, Ernst Ingmar Bergman s-a născut pe 14 iulie 1918 la Uppsala, în Suedia, într-o zi de duminică. Mitologia nordică atribuie o semnificaţie specială copilului născut duminica (*Sonntagskind*), căruia îi este menit un destin special şi care are darul unei a doua vederi. Deşi se spune că va muri de tânăr, copilul născut duminica este cel căruia îi este accesibilă lumea celor nevăzute, care poate prevesti moartea şi care are acces la o realitate interzisă celorlalţi oameni: vede piticii, vrăjitorii şi duhurile, iar magia nu are nici un efect asupra sa, deşi el însuşi posedă însuşiri magice[43]. Simbolistica acestui fapt biografic nu i-a fost indiferentă lui

[42] „Over the years, the real person bearing the name of Ernst Ingmar Bergman has «fabricated» a legend of his own, where family history and personal experiences have undergone fictional transformations", Birgitta Steene, *Ingmar Bergman: A Reference Guide*, *ed. cit*., p. 14.

[43] „Acest copil reuşeşte în tot ceea ce întreprinde, visele sale se îndeplinesc, este frumos, se îmbogăţeşte, căci poate să vadă comorile ascunse şi să le găsească. Este un văzător care prevede moartea, vede duhurile, piticii, chiar atunci când poartă o mantie ce-i face nevăzuţi, recunoaşte vrăjitorii. Nu poate fi vrăjit şi are o putere magică; poate să alunge duhurile, să elibereze sufletele care suferă, să oprească hemoragiile, să potolească vântul, să oprească focul", Claude Lecouteux, *Dicţionar de mitologie germanică*, traducere din limba franceză de Şerban Velescu, Bucureşti, Univers Enciclopedic Gold, 2010, p. 168.

Bergman, întrucât a ales titlul *Copil de duminică* atât pentru pentru un film din 1992, pentru care a scris scenariul şi al cărui regizor a fost fiul său, Daniel Sebastian, cât şi pentru titlul unui roman, în al cărui personaj, Pu, poate fi recunoscut el însuşi copil (titlu orig. *Söndagsbarn*, 1993).

Părinţii săi, Erik, pastor luteran, de origine daneză, şi Karin (de origine wallonă, născută Åkerblom), soră medicală, erau veri de gradul doi. Deşi bunica din partea mamei s-a opus mariajului, cei doi s-au căsătorit în 1912. Apropiata rudenie, diferenţele economice între cele două familii (familia mamei sale având o situaţie economică mult mai bună decât cea din partea tatălui), precum şi neînţelegerile dintre mama lui Karin şi ginerele său, au constituit tot atâtea piedici împotriva acestei căsătorii, dar şi motive de frustrare între cei doi soţi după ce unirea s-a realizat. Ingmar a mai avut un frate mai mare, Dag (care a devenit diplomat) şi o soră cu patru ani mai mică, Margareta (scriitoare).

După ce a activat o perioadă ca preot de ţară, în 1924 Erik a fost numit capelan la spitalul regal din Stokholm, apoi a primit parohia bisericii Hedvig Eleonora, unde a rămas până la pensionarea sa în 1957. Mărturiile vremii îl arată ca fiind un bun pastor şi un influent predicator, iubit şi admirat de oamenii din parohia sa. Însă în ceea ce priveşte viaţa familială lucrurile erau mult mai complicate. Erik era un om foarte disciplinat care cerea acelaşi lucru şi de la copii, şi soţia sa (ceea ce nu constituia totuşi un lucru neobişnuit pentru acea perioadă), mai ales că, în calitate de pastor, considera că familiei sale îi revine rolul de a fi un exemplu pentru ceilalţi membri ai comunităţii. În autobiografia sa, Bergman încearcă să-şi înţeleagă retrospectiv părinţii şi totodată propriul trecut, văzând cu ochii adultului lucruri care, în mod sigur, pentru copil nu erau atât de uşor de înţeles şi, mai ales, de acceptat:

> Astăzi înţeleg disperarea părinţilor mei. O familie de preot trăieşte de parcă ar fi expusă pe un platou, la discreţia tuturor privirilor din afară. Casa trebuia să rămână mereu deschisă. Critica şi comentariile celor din parohie nu încetau niciodată. Atât tata cât şi mama se numărau printre acei perfecţionişti care nu puteau rezista cu uşurinţă unei astfel de tensiuni

> insuportabile. Ziua lor de lucru era nesfârşită, căsnicia lor nu era deloc simplă, propria lor disciplină era de fier[44].

Atât familia din partea mamei, cât şi cea din partea tatălui includeau pastori şi oameni ai bisericii, astfel că influenţa religiei luterane în viaţa lui s-a manifestat de timpuriu. Copilăria i-a fost marcată atât de disciplina severă impusă de tatăl său – disciplină ce considera buna purtare şi refularea instinctelor ca tot atâtea virtuţi –, cât şi de educaţia religioasă. Aceste experienţe simţite ca traumatice de copil aveau să influenţeze decisiv opera regizorului de mai târziu[45]. Noţiuni ca păcat, vinovăţie, ruşine, pedeapsă, Dumnezeu, iertare erau la ordinea zilei şi au rămas aşa mulţi ani de atunci înainte, putând fi regăsite în opera sa sau fiind pur şi simplu prezente pentru omul Bergman cel care, în momentele de rătăcire continua să-şi dorească să fie pedepsit, pentru a fi astfel cât mai repede iertat şi eliberat[46]. Pedepsele erau acordate pentru „delicte" ca întârzierea la masă sau udatul patului noaptea:

> Educaţia noastră se baza în principal pe noţiuni ca păcat, confesare, pedeapsă, iertare şi toleranţă – stâlpi de bază în relaţiile dintre părinţi şi copii, precum şi raportul cu Dumnezeu. Era aici o logică pe care o acceptam şi pe care credeam că o înţelegem. [...] Pedepsele erau astfel ceva de la sine înţeles, ele nici nu intrau în discuţie. [...] Nu pot să spun că bătaia te durea în mod deosebit, întreg ritualul şi umilirea fiind de fapt cele mai dureroase. După ce îţi erau administrate loviturile, trebuia să săruţi mâna tatei şi astfel ţi se acorda iertarea. Povara păcatelor era ridicată, cunoşteai astfel eliberarea şi îndurarea şi, deşi trebuia să mergi la culcare fără masa de seară şi fără binecuvântarea obişnuită, te simţeai totuşi considerabil uşurat[47].

---

[44] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 15.

[45] După cum se poate vedea şi în filmul autobiografic, *Fanny şi Alexander*.

[46] „Reîncep să fac însemnări în jurnalul meu şi în curând ajung la casa parohială din deal. De undeva din mine o voce calmă îmi spune că reacţia mea la tot ce s-a întâmplat este nevrotică şi exagerată şi că, în mod surprinzător am reacţionat cu supunere în loc să reacţionez cu mânie, că la urma urmelor m-am declarat vinovat fără ca să fiu, că îmi doresc să fiu pedepsit pentru ca, de fapt, să fiu cât mai repede iertat şi eliberat", Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 107.

[47] *Ibid.*, p. 13-14.

Caracterul disciplinat şi rigoarea lui Erik alternau însă cu schimbări bruşte de temperament şi momente de furie care îi înfricoşau pe copii. În afara „scenei", a rolului pe care îl îndeplinea pentru comunitate, pastorul devenea un cu totul alt om. Capacitatea tatălui de a se dedubla este pusă mai târziu de fiul său pe seama aptitudinilor actoriceşti, cele care îi permiteau să-şi ascundă firea violent irascibilă şi să ofere oamenilor imaginea satisfăcătoare a unui pastor binevoitor. Mulţi ani mai târziu, Bergman va încerca să-i explice tatălui teroarea pe care o simţea atunci când era copil în faţa acestor accese de furie: „Cel mai greu a fost că ne era atât de frică.[...] Ne era frică să nu te înfurii. Totdeauna venea pe neaşteptate şi adesea nu înţelegeam de ce ţipai şi loveai.[...] Ne era frică de exploziile de furie ale tatei. Nu numai nouă, copiilor"[48]. Mărturisirea fiului îl uimeşte pe bătrânul pastor, în ochii căruia pedepsele erau animate de „cele mai bune intenţii"[49].

Nici relaţia cu mama sa nu era mai uşoară. Extrem de sensibil şi mereu în căutare de atenţie din partea celorlalţi, micul Ingmar tânjea cel mai mult după dragostea mamei pe care o iubea nespus: „Mi-amintesc că inima mea de patru anişori era mistuită de o dragoste de câine. Relaţia noastră nu era totuşi deloc lipsită de complicaţii: devotamentul meu o irita uneori, dovezile mele de tandreţe precum şi efuziunile mele impetuoase o deranjau. Mă îndepărta deseori cu câte o observaţie rece, ironică. Plângeam de mânie şi dezamăgire"[50]. Dornic de afecţiune, inventa tot felul de boli pentru a căpăta atenţia după care jinduia. Asistentă medicală experimentată, mama şi-a dat seama de truc, iar înşelătorul şi-a primit pedeapsa cuvenită. Totuşi, nevoia de afecţiune persista ca o rană mereu deschisă. Când simularea bolii nu mai funcţiona, copilul a învăţat să mimeze indiferenţa şi dezinteresul (pe care şi Karin însăşi le folosea ca arme împotriva celorlalţi, dar pe care ea nu le putea îndura). Deşi metoda a dat roade, curând şi-a dat

[48] *Id.*, *Copil de duminică*, traducere din limba suedeză şi note de Elena Maria Morogan, Bucureşti, Univers, 1998, p. 118.

[49] Acesta este titlul unui roman, devenit mai târziu şi film adaptat pentru televiziune, în care Bergman (care a scris scenariul) încearcă să prezinte sub lumina *celor mai bune intenţii*, viaţa chinuită a părinţilor săi.

[50] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 7.

seama că accesul la iubirea maternă îi era blocat tocmai de masca amabilităţii reci cu care o cucerise[51].

Mulţi ani mai târziu, în timp ce mama sa se afla pe patul de spital după un al doilea infarct, Bergman a avut şansa să o întrebe care fuseseră motivele pentru care pusese acea distanţă între ei, pricinuindu-i suferinţe atât de mari în copilărie: „I-am povestit atunci suferinţele copilăriei mele şi ea mi-a mărturisit că şi-a dat seama de frământările mele, nu credea că sunt atât de mari pe cât credeam eu că sunt. Preocupată totuşi de această problemă, se adresase unui renumit pediatru, care a sfătuit-o într-un mod foarte serios să respingă cu fermitate ceea ce el numea «tentativele mele patologice de apropiere». Orice indulgenţă m-ar fi putut marca pentru tot restul vieţii”[52]. Încă o suferinţă timpurie izvorâtă din blestemul „celor mai bune intenţii”.

Ca urmare a acestor chinuri sufleteşti, tensiunea din familia Bergman devenea uneori de nesuportat. Pentru a compensa stresul şi insomniile, mama sa folosea calmante puternice, dar care aveau ca efecte secundare neliniştea şi angoasa, în timp ce tatăl avea dese căderi nervoase. Bergman îşi descrie ambii părinţi ca pe nişte oameni terorizaţi de teama de a nu putea face faţă solicitărilor excesive ale rolului lor social: „Părinţii trăiau o criză sfâşietoare, fără început şi fără sfârşit. Se străduiau să-şi îndeplinească sarcinile. Se rugau Domnului să aibă milă de ei. Principiile, valorile şi tradiţiile lor nu-i ajutau. Nimic nu-i ajuta”[53]. Consecinţele acestor chinuri interioare nu au întârziat să apară: tatăl său a suferit o cădere nervoasă la mijlocul anilor 1920, iar mama a avut în 1925 o aventură extraconjugală, pe care i-a mărturisit-o soţului şi care era să ducă la divorţ. Consecvenţi propriilor principii conservatoare, cei doi au preferat până la urmă să ascundă toate frământările de ochii lumii şi de cei ai copiilor, lăsând aparenţele liniştite să-şi joace rolul social[54].

---

[51] „Problema cea mai dificilă era aceea că nu mi se dădea niciodată posibilitatea să renunţ la acest joc, să-mi dau masca jos şi să mă bucur totuşi de dragostea ei”, *ibid.*, p. 8.

[52] *Ibid.*

[53] *Ibid.*, p. 157.

[54] „Nu ştiam că mama trăia o iubire plină de pasiune pentru un alt bărbat şi nici că tata suferea de grea depresie. Mama era pe punctul de a desface căsătoria, tata ameninţa că îşi ia viaţa. Apoi s-au împăcat, hotărând să

După moartea sa în martie 1966, jurnalul secret al lui Karin, ţinut zi de zi de la începerea căsniciei fără ca nimeni să ştie de el, a arătat familiei un alt chip: cel al unei femei îngrijorate că toată viaţa alături de soţul său pastor nu a fost decât un „fiasco": „Într-o zi am citit o expresie într-o carte: «fiasco de o viaţă». Mi s-a tăiat respiraţia şi am gândit că această expresie mi se potrivea"[55]. Uimirea soţului în faţa acestei mărturisiri nu şi-a găsit exprimarea decât într-o aparent foarte simplă interogaţie: „Ce greşeală am făcut?"[56]. Bătrân şi singur, aflat în faţa caietelor cu scrisul mic şi codificat al soţiei sale (un scris cu totul diferit decât cel pe care i-l ştia de-o viaţă) pastorul îşi dă seama, cu durere şi consternare că, după cincizeci de ani de convieţuire, nu a cunoscut-o pe femeia cu care a trăit. Erik Bergman a murit patru ani mai târziu, pe 26 aprilie 1970.

Revenind la perioada copilăriei în autobiografia sa, Bergman recunoaşte că ficţiunea i-a fost de timpuriu un adevărat aliat atunci când realitatea devenea prea greu de suportat. Mai ales că pe lângă pedepsele corporale mai exista încă o pedeapsă, mult mai greu de suportat: închiderea în dulapul cu haine, în locul strâmt şi întunecat unde locuia „o fiinţă mică ce mânca degetele de la picioare"[57]. Teroarea închiderii în spaţiul strâmt a luat însă sfârşit după ce a reuşit să ascundă printre haine o lanternă cu lumină roşie şi verde. Îndreptând fascicolul spre perete, copilul îşi închipuia astfel că se află la cinema. După cum mărturiseşte singur mai târziu[58], aceste experienţe l-au învăţat de timpuriu, pe de o parte, o mulţime de lucruri

---

rămână împreună, «de dragul copiilor», cum se spunea pe atunci. Noi nu am observat nimic din toate acestea sau foarte puţin", *ibid.*, p. 24.

[55] Ingmar Bergman, *Copil de duminică*, *ed. cit*., p. 116.

[56] *Ibid*.

[57] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 14.

[58] „În ceea ce mă priveşte, cred că sunt cel care a scăpat mai ieftin [în comparaţie cu ceilalţi doi fraţi ai săi – n.m.], făcându-mi din minciună o armă de protecţie. Am mimat trăsăturile unei persoane care nu avea nimic comun cu ceea ce eram în realitate. Întrucât nu mă împăcam prea bine cu acest efort de dedublare, de fapt sufeream, lucru care a avut urmări şi mai târziu, când eram de mult matur, şi care a adus neîndoielnic prejudicii chiar şi creativităţii", *ibid.*, p.15.

despre cum pot fi folosite mecanismele fricii şi ale mustrării de conştiinţă, dar şi, pe de alta, posibilitatea de a-ţi face din minciună o armă de protecţie şi de a te refugia într-un univers fictiv, magic, care să-ţi aparţină numai ţie[59].

Cu toate acestea, nu doar culorile sumbre predomină în copilăria lui Bergman. La fel cum se vede şi în filmul autobiografic *Fanny şi Alexander*, o anumită notă idilică este prezentă, şi aceasta este legată de universul feminin (amintirea mamei, a bunicii materne, a mătuşilor şi a bonelor), de sărbătorile în familie, de jocurile copilăriei sau, nu în ultimul rând, de descoperirea universului fascinant al teatrului. La vârsta de cinci ani, Bergman este dus pentru prima oară la o piesă de teatru, iar fascinaţia pe care o exercită asupra lui este atât de puternică, încât îşi construieşte acasă, împreună cu sora sa mai mică, Margareta, propriul teatru de marionete.

Spectacolele de circ, lumina proiectată de lanternă pe fundalul întunecat al dulapului cu haine, teatrul de marionete, primul film vizionat la cinematograf – *Black Beauty* –, primul aparat de proiecţie primit de fratele său de Crăciun, pentru care a trebuit să renunţe la cei o sută de soldăţei de plumb, serile petrecute în culise la piesa lui Strindberg, *Visul*[60], toate acestea sunt amintiri redate detaliat în autobiografie, amintiri luminoase, care justifică şi explică retrospectiv o fascinaţie ce n-a încetat tot timpul vieţii: „Acesta a fost pentru mine începutul. De atunci m-a cuprins un fior de care nu m-am mai lecuit. Umbrele silenţioase îşi îndreptau spre mine feţele lor palide, adresându-

[59] „Bergman armed himself very early against all these things, seeking refuge in his imagination, in the instinctive, saving art of lying, a more or less deliberate blurring of the distinction between fantasy and reality, and in schizophrenia as a mode of survival", Jacques Mandelbaum, *Masters of cinema: Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 9.

[60] „La 12 ani am avut ocazia să merg la teatru cu un muzician care executa muzica din piesa lui Strindberbg *Visul,* căutând în spatele scenei o muzică divină. A fost o trăire exaltantă. Seară de seară, în ascunzătoarea mea din avanscenă eram martorul scenelor matrimoniale dintre Avocat şi Fiică. Acolo am trăit pentru prima oară magia teatrului", Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 40.

se cu vocile lor neauzite celor mai tainice sentimente ale mele. Au trecut şaizeci de ani, nimic nu s-a schimbat, a rămas acelaşi fior”[61].

Referinţele la copilărie au rămas o constantă în scrierile şi filmele sale, accentuându-se îndeosebi în ultima parte a vieţii – filmul *Fanny şi Alexander* (1982) şi volumul autobiografic *Lanterna magică* (1987) abundă în descrieri şi rememorări ale acestei perioade. Anunţându-şi retragerea oficială din lumea filmului, Bergman realizează în 1982 cel mai luminos film al său, în care nu numai că îşi permite să sărbătorească viaţa cu ceea ce are ea mai frumos (lucru pe care şi celelalte filme îl fac, dar, în general, într-o manieră mai tristă), ci să facă acest lucru în mod deschis şi fără nici un fel de restricţii. *Fanny şi Alexander* ne întoarce în lumea magică a copilului Ingmar cu farmecul, dar şi cu temerile ei, o lume care nu a încetat să-şi manifeste influenţa asupra adultului[62].

Fanny şi Alexander (1982)

31. Crăciunul în familie

32. Alexander cu teatrul de marionete

[61] Fragmentul relatează prima experienţă cinematografică din copilăria sa, vizionarea filmului *Black Beauty*, *ibid.*, p. 21.

[62] „Privilegiul copilăriei: acela de a te mişca nestânjenit între magie şi amalgamul trăirilor cotidiene, între groaza nemărginită şi bucuria exuberantă. Nu existau nici un fel de certitudini în afară de interdicţii şi reguli, care erau însă asemănătoare unor sentinţe, incomprehensibile de cele mai multe ori”, *ibid*., p. 20.

33. Alexander și bunica sa

34. Mama lui Alexander și episcopul Vergérus la nunta lor

35. Alexander și episcopul Vergérus, tatăl său vitreg

36. Bergman în timpul filmărilor

Imaginea copilăriei fericite s-a cristalizat, pentru adult, în amintirea zilelor petrecute în casa bunicii materne din Uppsala. Sărbătorile în familie, verile liniştite, dar şi zilele obişnuite petrecute în compania bunicii care îi ducea la cinema (chiar şi în timpul săptămânii), citea împreună cu ei şi, în fiecare seară, stătea pe canapea cu micul Ingmar, pentru care avea o atenţie specială, şi discuta înainte de cină, povestindu-i despre Lume şi, mai important, ascultând ce are şi el de zis, au rămas pentru totdeauna întipărite în memoria sa[63].

Preocuparea pentru viaţă şi moarte, dar şi dorinţa de a comunica direct şi adevărat cu celălalt, fără false convenţii şi fără teama de a fi condamnat pentru gândurile sale, afecţiunea şi grija maternă, certitudinea de a fi înţeles şi acceptat „fără mască", toate marile dorinţe ale adultului îşi au rădăcinile în relaţia specială cu una din marile figuri feminine ale copilăriei sale. Amintirea caldă păstrată bunicii materne (şi care îşi are corespondentul în personajul interpretat de actriţa Gunn Wållgren din *Fanny şi Alexander*) a fost atât de puternică, încât Bergman nu a vrut să creadă mărturia surorii sale Margareta că şi pedepsele cele mai grele suferite în copilărie (închiderea în dulapul de haine) au avut loc tot în casa aceleiaşi bunici:

> Cu o încăpăţânare emfatică, sora mea insistă că dulapul meu întunecos îşi are originea în Uppsala. Era felul anume al bunicii de a ne pedepsi, nu al părinţilor. Dacă eram închis acasă într-un dulap, era dulapul în care-mi ţineam jucăriile şi lanterna cu lumină roşie şi verde, pe care o puteam folosi

[63] „Cu toate acestea, eu am petrecut la bunica cele mai frumoase zile din copilăria mea. Faţă de mine avea o afecţiune severă şi o înţelegere care se baza pe o bună intuiţie. Aveam, printre altele, un ritual al nostru pe care bunica îl respecta cu stricteţe. Înainte de cină ne aşezam amândoi pe sofaua ei cea verde. Acolo «discutam» timp de aproape o oră. Bunica povestea despre Lume, despre Viaţă, dar şi despre Moarte (care pe mine mă preocupa în mod deosebit). Voia să afle ceea ce gândeam, mă asculta cu atenţie, trecea cu vederea micile mele minciuni sau uneori le denunţa cu câte o ironie binevoitoare. Mă făcea să mă simt o persoană firească, adevărată, fără mască (s.m.)", *ibid*., p. 30.

> ca să mă joc de-a cinema-ul. Aşa că era destul de bine şi nu mi-era deloc frică. Dacă aş fi fost încuiat într-un dulap din apartamentul de modă veche al bunicii ar fi fost mult mai rău. Numai că am reprimat complet această amintire. Pentru mine Bunica a fost şi a rămas o persoană a luminii.[64]

Această contradicţie nu e însă neobişnuită, de multe ori regizorul contrazicându-se singur în ceea ce priveşte propriile amănunte biografice în funcţie de ceea ce voia să exprime despre el însuşi la un moment dat. Deşi niciodată nu s-a ferit să ofere detalii autobiografice, îndeosebi referitoare la copilăria sa şi la influenţa avută asupra creaţiei sale cinematografice[65], Bergman, involuntar sau nu, a oferit întotdeauna publicului imaginea care îi convenea cel mai mult în momentul respectiv pentru a justifica o anumită idee despre sine sau despre unul dintre filmele sale[66].

Adevărate sau nu cel mai mult contează semnificaţia pe care regizorul a vrut să o dea acestor amintiri. Deşi mereu în căutarea *adevărului*, opera sa ne arată că, de fapt, adevărul este circumstanţial,

---

[64] „My sister insists with emphatic stubbornness that my dark closet originated in Uppsala. It was Grandma's special method of punishment, not that of my parents. If ever I was locked into a closet at home, it was the one where I kept my toys and the flashlight with a red-and-green light that I could use to play cinema with. So it was actually quite nice and didn't frighten me at all. To sit locked in a closed in my grandmother's old-fashioned apartment must have been far worse. The only thing is, I have completely suppressed that memory. To me, Grandma was and remained a figure of light", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., pp. 79-80.

[65] Într-o mărturisire făcută criticului francez de film Jean Béranger, Bergman afirmă: „To make films is to plunge to the very depht of childhood", în „Renaissance du cinéma suédois", *Cinéma 58*, nr. 29, iulie-august 1958, p. 32, *apud* Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 23.

[66] Acest amestec între amintiri personale şi ficţionalizarea propriei biografii este denunţat şi de criticul Jacques Mandelbaum: „the importance Bergman often accords to his childhood makes our task at once easier and more difficult, for he muddies the waters with his considered elaborations of his own myth. The fact that his fiction films are full of personal references, while he openly admits his recourse to novelizing in his autobiographical writings, makes it all the harder to separate truth from falsehood in the story of his beginnings", *op. cit*., p. 7.

iar omul trebuie să continue să trăiască mereu *în ciuda* acestui lucru. Bergman însuşi mărturiseşte că, de copil, atunci când realitatea nu mai era de ajuns, începea, fără prea multe complicaţii, să fantazeze pentru a suplini, prin imaginaţie, sărăcia lumii obişnuite. Putem doar să constatăm că ceea ce putea părea doar un moft copilăresc a rămas un obicei şi în viaţa artistului adult: „Când realitatea nu mi-a mai fost de ajuns, am început să fantazez şi-mi copleşeam contemporanii cu poveşti fantastice despre faptele mele secrete de vitejie. Erau minciuni jenante care întotdeauna se spulberau în faţa scepticismului cumpătat al lumii înconjurătoare”[67].

I.2. Regizorul demon

„Am avut întotdeauna posibilitatea de a-mi înhăma demonii la căruţă. Şi i-am forţat mereu să se facă utili.”[68]

În 1937, după terminarea liceului, Ingmar a făcut timp de cinci luni serviciul militar (întrerupt din cauza unor probleme cu stomacul care vor continua să-l chinuiască tot restul vieţii), iar apoi s-a înscris la Universitatea din Stockholm pentru a studia literatura şi istoria artei, dar, mai ales, pentru a asista la cursurile unui bine cunoscut specialist în opera lui Strindberg, Martin Lamm. Deşi a scris chiar o lucrare despre opera marelui dramaturg suedez pornind de la piesa acestuia din 1890, *Himmelrikets nycklar; eller, Sankte Per vandrar pa jorden* (*Cheile Raiului sau Rătăcirile Sf. Petru pe Pământ*, trad. engl. *The Keys of the Kingdom of Heaven or St. Peter Wanders on Earth*)[69], atracţia pentru teatru a fost mult mai puternică decât dorinţa de a obţine o diplomă academică, astfel că, încetul cu încetul, a

[67] „When reality no longer was enough, I began to fantasize, to regale my contemporaries with wild stories about my secret exploits. Those were embarrassing lies, which without fail broke into pieces against the surrounding world’s sober skepticism”, Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 48.

[68] „I have always had the ability to attach my demons to my chariot. And they have been forced to make themselves useful”, *ibid.*, p. 46.

[69] Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 19.

renunţat să mai frecventeze cursurile şi s-a dedicat pasiunii sale pentru lumea spectacolului.

Stilul său de viaţă de acum, în mod accentuat tot mai boem, şi dorinţa de a se dedica unei cariere teatrale au dus la certuri din ce în ce mai dese cu tatăl său, determinându-l la 20 de ani să părăsească definitiv casa părintească şi să nu le mai vorbească părinţilor timp de câţiva ani. Dacă pasiunea din copilărie pentru construirea unui teatru de marionete şi pentru proiectoare fusese privită cu îngăduinţă, a-ţi face din aceasta o meserie nu era încă un lucru foarte bine văzut în societatea conformistă a burgheziei suedeze a anilor 1930.

Primele piese le-a pus în scenă la Mäster Olofsgården, o asociaţie creştină non-profit condusă de Sven Hansson, un librar prieten cu Ingmar încă de pe vremea când acesta era în liceu, şi la care s-a şi mutat după ce a hotărât să plece din casa părinţilor. A început să regizeze piese la începutul anului 1938 şi, timp de câţiva ani, pe lângă Mäster Olofsgården, a mai fost implicat în câteva teatre de amatori şi semiprofesioniste din Stockholm, dintre care cele mai cunoscute sunt Teatrul Studenţesc (1940-1943), Teatrul Civic (1941-1942) şi Studioul Dramaturg (1943-1944). Prima piesă pe care a regizat-o pentru Mäster Olofsgården a fost *Outward Bound* (sued. *Till främmande hamn*) de Sutton Vane, în martie 1938, o piesă care avusese succes între cele două războaie, rămânând, de altfel, şi cea mai cunoscută lucrare a dramaturgului britanic. În 1940 a abandonat definitiv studiile universitare, iar în următorii ani s-a implicat tot mai mult în regizarea pieselor de teatru, scriind, de asemenea, scenarii şi proză scurtă.

37. Bergman şi actorii din *Outward Bound* (1938)

38. Albert Camus, *Caligula* (1946)

39. Molière, *Don Juan (*1955)

40. Goethe, *Ur-Faust* (1958)

42. O`Neill, *Lungul drum al zilei către noapte* (1988)

41. Strindberg, *Visul* (1986)

43. Shakespeare, *Hamlet* (1986)

44. Euripide, *Bacantele* (1991)

45. Yukio Michima, *Madame de Sade* (1989)

În vara anului 1942, într-o vacanţă în casa bunicii din Dalecarlia, a scris 12 piese de teatru şi o operă. Claes Hoogland, directorul Teatrului Studenţesc, le-a citit pe toate şi a hotărât să pună în scenă *Kaspers död* (engl. *The Death of Punch*, trad. rom. aprox. *Moartea lui Păcală*), o piesă în care influenţa lui Strindberg e vizibilă[70] şi care prezintă tema relaţiei omului cu moartea. Personajul principal este un pierde-vară care moare în mijlocul unei petreceri şi care îşi exprimă temerile existenţiale în timp ce aşteaptă judecata divină în mormânt. Atât tema în sine, cât şi dialogurile primei piese scrisă şi regizată de Bergman au fost văzute mai târziu ca prefigurând acţiunea din *A şaptea pecete*. Piesa a avut premiera pe 24 septembrie 1942 şi a avut succes, primind chiar şi o recenzie încurajatoare în *Svenska Dagbladet*. În seara ultimei reprezentaţii, în sală se aflau şi Carl Anders Dymilng, recent numit şef la Svensk Filmindustri, şi Stina Bergmann, văduva scriitorului Hjalmar Bergmann, şefă a echipei de manuscrise din cadrul companiei. A doua zi, tânărul regizor a fost chemat în biroul acesteia din urmă şi, după un interviu destul de lung, a fost invitat să se alăture echipei de scenarişti de la Svensk Filmindustri. În acelaşi an s-a căsătorit cu dansatoarea Else Fischer, iar în decembrie i s-a născut primul dintre cei nouă copii, o fată pe nume Lena.

Analizând piesele puse în scenă în această primă perioadă de creaţie se remarcă, la început, o preferinţă pentru piese deja consacrate, cele mai multe aparţinând lui Strindberg, urmat de Shakespeare, după care urmează şi puneri în scenă ai unor autori mai puţin cunoscuţi sau chiar începători: *Călătoria lui Lucky Per* (Strindberg, 1939), *Mănuşa neagră* (orig. *Svarta handsken*, Strindberg, 1940), *Macbeth* (Shakespeare, 1940, 1944), *Pelicanul* (orig. *Pelikanen*, Strindberg, 1940), *Neguţătorul din Veneţia* (Shakespeare, 1940) *Tatăl* (Strindberg, 1941), *Sonata unei fantome* (*Spöksonaten*, Strindberg, 1941) *Visul unei nopţi de vară* (Shakespeare, 1941, 1942), *Moartea lui Păcală* (orig. *Kaspers död*, 1942; prima piesă proprie pe care a regizat-o), *U-boat 39* (Rudolf Värnlund, 1943), *Chiar înainte de trezire* (piesă a unui student de la Universitatea din Stockholm, 1943), *Niels Ebbesen* (Kaj Munk,

[70] Bergman însuşi recunoaşte că s-a inspirat din piesa marelui dramaturg, *Kaspers fet-tisdag* (engl. *Casper's Shrove Tuesday*), în *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 158.

dramaturg olandez, 1943), *Când diavolul face o ofertă* (Carl Erik Soya, dramaturg danez, 1944).

Anii de formare ai lui Bergman au coincis cu perioada din timpul şi de după cel de-al Doilea Război Mondial, o perioadă de mari schimbări pentru societatea suedeză. Mulţi dintre tinerii de atunci au resimţit traumatic neutralitatea Suediei în război, mai ales în anii de după încheierea conflictului, atunci când lumea a aflat de atrocităţile comise de naziști. Această traumă colectivă s-a făcut simţită în operele tinerilor scriitori din epocă, reuniţi sub sintagma *fyrtiotal* (engl. „the forties", trad. rom. „patruzeciştii"), ale căror opere erau caracterizate de noţiuni ca existenţialism, introvertire, angoasă, gândire metafizică sau scepticism religios. Deşi nu a aparţinut nici unui grup literar, acest context a constituit probabil pentru Bergman un climat propice pentru cristalizarea propriilor îndoieli în privinţa lui Dumnezeu, iar moda literară a lui Kafka a fost ca o confirmare a propriei concepţii asupra unui Dumnezeu tăcut şi îndepărtat. Pe lângă Kafka, în vogă mai erau şi scrierile lui T.S. Eliot, Sartre sau Camus, pe care le-a cunoscut mai ales prin intermediul teatrului. Debutul său din 1946 la Teatrul din Göteborg cu piesa *Caligula* a lui Camus, cu Anders Ek în rolul principal, unul dintre cei mai renumiţi actori suedezi ai vremii, a fost văzut ca o adevărată „renaştere" a artei teatrului în Suedia[71]. După cum mărturiseşte Bergman însuşi, din scrierile celor doi autori francezi cel mai mult l-a impresionat dominanta existenţialistă, chestiunile politice şi sociale neinteresându-l mai deloc[72], această ocultare a socialului în

[71] „Yesterday, the City Theatre provided us with great art. Frenchman Albert Camus' Caligula is a considerable work of art, built on the ability of the true dramatist and poet to shape, give life and maintain its direction from the first line to the last. Ingmar Bergman's directing was nothing less than a renaissance of the art of theatre in these northerly climes", David Hallén, *Aftonbladet*, *apud Ingmar Bergman Face to Face* (http://goo.gl/rKWfhA, accesat la 27 ianuarie 2014).

[72] „Then came existentialism – Sartre and Camus. Above all, Sartre. Camus came later, with a sort of refined existentialism. I came into contact with it in the theatre, among other things in connection with my production of Caligula with Anders Ek at the Gothenburg City Theater in 1946. But its inner political and social contexts largely left me cold", Ingmar Bergman în

detrimentul artisticului devenind o constantă a creaţiei sale de-a lungul timpului[73].

Marea ocazie de a deveni cunoscut în lumea filmului a venit în 1944 când a fost desemnat să scrie un scenariu pentru următorul film al regizorului Alf Sjöberg. Deşi a declanşat numeroase controverse datorită criticii aduse sistemului educaţional suedez, filmul *Hets* (*Torments* în USA; *Frenzy* în Marea Britanie; *Tourmente* în Franţa), lansat în luna octombrie a aceluiaşi an, a fost un real succes, primind Premiul Societăţii Suedeze de film „Charlie" pentru cel mai bun scenariu şi, după terminarea războiului, în 1946, Grand Prix National la Cannes. Pentru Bergman, acesta a fost momentul în care cele două cariere ale sale – cea de regizor de teatru şi de regizor de film – şi-au început ascensiunea paralelă, aducându-i totodată şi supranumele de „regizorul demon". Deşi a rămas cunoscut mai degrabă pentru filmele sale, Bergman a rămas fidel de-a lungul timpului atât scenei, cât şi micului ecran, declarând că, în ceea ce-l priveşte, „teatrul este ca o soţie credincioasă, filmul este marea aventură, amanta costisitoare şi pretenţioasă – le venerezi pe amândouă, pe fiecare în felul ei"[74].

Stig Björkman, Torsten Manns, Jonas Sima, *Bergman on Bergman*: *interviews with Ingmar Bergman*, New York, Simon and Schuster, 1973, p. 12.

[73] Într-un fragment din *Images*, referitor la *Persona*, Bergman vorbeşte despre această neputinţă a artei sale de a vorbi despre catastrofe; deşi, personal, îi este imposibil să scape de imaginile acestei „pornografii a groazei". Astfel de atrocităţi, pot transforma munca unui artist ca el în ceva lipsit de valoare. În aceste condiţii, ce şanse are arta de a supravieţui altfel decât ca o alternativă la alte activităţi de petrecere a timpului liber?: „My art cannot melt, transform, or forget: the boy in the photo with his hands in the air or the man who set himself on fire to bear witness to his faith. I am unable to grasp the large catastrophes. They leave my heart untouched. At most I can read about such atrocities with a kind of greed – a pornography of horror. But I shall never rid myself of those images. Images that turn my art into a bag of tricks, into something indifferent, meaningless. The question is whether art has any possibility of surviving except as an alternative to other leisure activities", *ed. cit*., pp. 58-59.

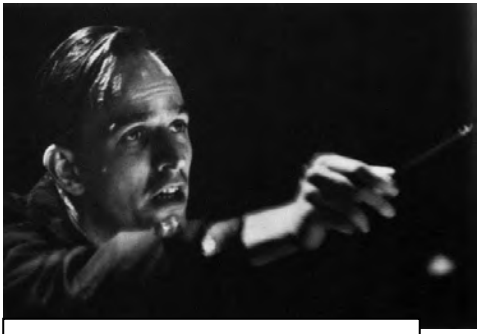
[74] „[T]he theater is like a loyal wife, film is the big adventure, the expensive and demanding mistress – you worship both, each in his own

În aprilie 1944 a acceptat postul de director al Teatrului din Hälsingborg şi în 1945 a regizat primul său film, *Criză*, tot după un scenariu propriu. Până la retragerea din industria cinematografică, în 1982 cu *Fanny şi Alexander* (pentru care a primit Premiul Oscar pentru cel mai bun film străin), Bergman a realizat 60 de filme pentru marele şi micul ecran, dintre care 27 după scenarii proprii. Între 1960-1984 a fost nominalizat la nouă premii Oscar, iar trei dintre filmele sale au primit Premiul Oscar pentru cel mai bun film străin: *Izvorul fecioarei* (1960), *Prin oglindă, în ghicitură* (1961) şi *Strigăte şi şoapte* (1973). De asemenea, activitatea sa ca regizor de teatru a continuat neîntrerupt. După perioada petrecută ca director la Teatrul din Hälsingborg (1944-1946) a urmat conducerea teatrului din Gothenburg (1946-1949), apoi a celui din Malmö (1952-1960), culminând cu trei ani petrecuţi ca director al celui mai mare teatru suedez, Teatrul Regal din Stockholm (1963-1966). A continuat să regizeze piese, atât pentru teatru, cât şi pentru radio, mult timp după ce a renunţat să mai facă filme, activitatea de regizor de teatru numărând peste 160 de puneri în scenă pentru teatru şi aproximativ 50 de piese radiofonice[75].

46. Bergman între 1940-1950

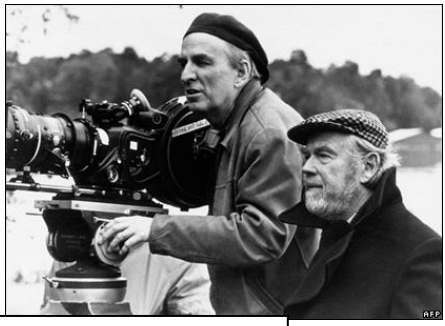
way", dintr-un interviu în *Filmnytt*, nr. 6/1950, p. 13, *apud* Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 19.

[75] Pentru o privire globală asupra activităţii regizorale a lui Ingmar Bergman pot fi consultate secţiunile dedicate Teatrului, Radioului şi Filmului de pe site-urile *Ingmar Bergman Face to Face* (http://www.ingmarbergman.se/) şi *Berganorama* (http://bergmanorama.webs.com/index.html), ultima oară accesate la 27 ianuarie 2014.

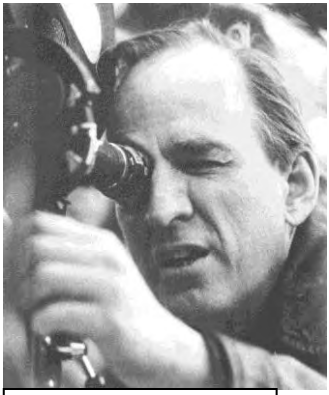


47. Bergman în 1957 („regizorul demon”)

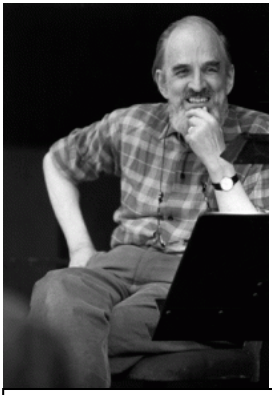
48. Bergman şi Victor Sjötrom (1957)



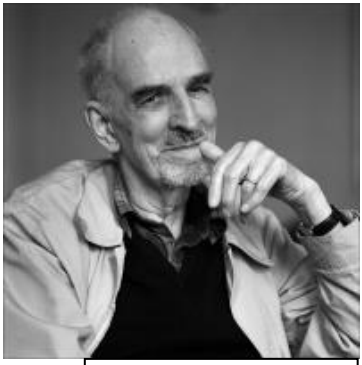
49. Bergman împreună cu cameramanul său Sven Nykvist



50. Ingmar Bergman 1970



51. Ingmar Bergman, 1991



52. Ingmar Bergman, 2001

După succesul de la Cannes din 1956 cu *Zâmbete dintr-o seară de vară*, urmat de recunoaşterea internaţională cu *A şaptea pecete* şi *Fragii sălbatici* în 1957, o anumită modă bergmaniană a fost recunoscută în cinematograful francez şi italian al epocii, vorbindu-se chiar de influenţa lui Bergman în naşterea Noului Val Francez, datorită interesului comun pentru descrierea vieţii interioare a omului. S-a mai vorbit despre Bergman drept „cel mai mare regizor francez al Suediei", datorită influenţei lui Carné-Duvivier în filmele sale (o atmosferă vagă şi înceţoşată şi o viziune fantastică asupra lumii) şi pentru apropierea care s-a făcut între *Zâmbete dintr-o seară de vară* şi *Les Règles du jeu* a lui René Clair. Critica l-a mai văzut, de asemenea, şi drept „cel mai mare regizor german al Suediei" (pentru tehnica sa expresionistă, mai ales în filme ca *Închisoarea* şi *Fragii sălbatici*), dar şi ca „cel mai mare regizor rus al Suediei" (datorită excelentului său simţ pictural)[76]. „Regizorul femeilor" (pentru fascinaţia de a privi în adâncurile sufletului feminin), „poet al cinematografiei" sau „Shakespeare al cinematografului", foarte influent în anii '60-'80 ai secolului trecut, marele merit al lui Bergman a fost, în viziunea criticilor şi a publicului, acela de a demonstra că cinematograful poate fi, într-adevăr, o formă înaltă de artă.

După cum am mai spus, creaţia bergmaniană a fost întotdeauna privită ca una profund autobiografică, lucru vizibil şi în cele două cărţi autobiografice, *Lanterna magică* (1987) şi *Images: My Life in Film* (1990). Între fiul de pastor, omul de teatru şi cineast, creaţia sa lasă să se întrevadă, pe de o parte, o viziune moralizatoare asupra lumii şi, pe de alta, o viziune ale cărei cuvinte de ordine sunt magie, iluzie, frumuseţe. Punctul comun al acestor două modalităţi de a concepe lumea este punerea în scenă. Om al spectacolului, Bergman va înfăţişa întotdeauna lumea prin ochii copilului care îşi construise singur un teatru de marionete pentru a putea evada din realitate şi a ajunge în tărâmul magic al ficţiunii. Dacă viaţa întreagă nu este decât o meditaţie pe tema Cărţii lui Iov, omul îşi poate găsi şi salvarea din această Vale a Plângerii care este viaţa umană. Iar această salvare se află în universul fecund al artei sau în găsirea unui sens al vieţii. Omul poate scăpa contingentului şi determinării în momentul în care găseşte în viaţă un sens al frumosului. Clipa de eternitate, întruchipată adesea

[76] Birgita Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit.*, p. 132.

printr-o stare de graţie trăită în compania unor persoane dragi (*A şaptea pecete*, *Fragii sălbatici*, *Strigăte şi şoapte*), poate salva o existenţă sortită morţii încă de la naştere. În absenţa credinţei, dragostea devine singura salvare la îndemâna omului. Iar aparatul de filmat, ca *medium* specific, poate înregistra o asemenea clipă şi o poate transforma, la propriu, într-o „clipă de eternitate".

Întinsă pe mai multe decenii şi pornind de la profunde şi incomode întrebări existenţiale, opera lui Bergman poate fi organizată în câteva nuclee tematice.

a. *Filmele de tinereţe centrate pe viaţa cuplurilor tinere*

Axate pe rătăcirile tinereţii şi pe necazurile tinerelor cupluri care încearcă să-şi facă un rost în viaţă şi pentru care totul este mai simplu „atâta timp cât suntem doi", filmele de început se caracterizează prin tatonări şi locuri comune ale perioadei: folosirea flash-back-urilor, critica la adresa societăţii şi a regulilor sale opresive, ca şi convenţionalul final fericit. Primul film scris şi regizat de el, *Criză* (1946) este o melodramă burgheză dintr-un oraş de provincie al cărui principal eveniment al zilei este sosirea autobuzului cu oameni şi ştiri din lumea largă. Cel mai interesant aspect al filmului îl reprezintă acceptarea vădită a convenţiilor artistice: cadrul idilic, de basm, al oraşului de provincie, vocea din off a naratorului care, după prezentarea locurilor şi personajelor anunţă: „Să ridicăm cortina!", dar şi concepţia lumii ca o scenă de teatru, cu oamenii ca nişte marionete ce nu pot scăpa rolului pe care îl au de îndeplinit („Ce adunătură de marionete tâmpite!", „Într-o bună zi am să părăsesc teatrul de marionete pentru lumea umbrelor").

Această asumare a teatralităţii este evidentă şi în următorul său film, *Plouă peste iubirea noastră* (1946), prin introducerea unui personaj-narator, un fel de Dumnezeu-păpuşar care pune lucrurile în ordine şi la final dispare la fel de misterios cum a apărut. *Muzică în întuneric* (1948) şi *Oraş portuar* (1948) urmăresc aceeaşi temă a tinerilor căsătoriţi care vor să se integreze în societate, cu o viziune idilică asupra căsniciei, viziune contrazisă în *Sete* (1949), film care prezintă pentru prima oară căsnicia ca un iad la care nu poţi renunţa. Odată cu *Muzică în întuneric* şi *Sete* apare şi tema artistului şi cea a eşecului în viaţă. Un eşec notabil din această perioadă îl constituie

filmul de acţiune *Aceasta nu se poate întâmpla aici* (1950), o combinaţie de film poliţist şi de spionaj, de influenţă hollywoodiană, dar care a fost un dezastru pe toate planurile. Alegorie politică (cu aluzii la sistemul comunist), Bergman însuşi a mărturisit de mai multe ori că, dintre toate filmele sale, acesta este singurul în care, privit retrospectiv, nu se recunoaşte şi pe care îl consideră un eşec total.

b. *Comedii şi filme despre căsnicie*

Având în centru, de cele mai multe ori, un personaj feminin, următoarele filme încep să se preocupe tot mai mult de relaţiile de cuplu, de tensiunile şi momentele de fericire simplă care alternează în fiecare căsnicie. *Către bucurie* (1950), deşi centrat pe neîmplinirile din viaţa artistului, prezintă în acelaşi timp o imagine vie a căsniciei cu micile ei mizerii (rezultate mai cu seamă din egoismul masculin), dar şi un portret al femeii înţelegătoare, conştientă de slăbiciunea soţului său şi gata să-i ierte toate greşelile. Primul „Bergman" veritabil, primul film care mi s-a părut că se apropie cel mai mult de ceea ce va constitui universul specific al regizorului suedez, este *Jocuri de vară* (1951). Lumea tristă a artiştilor în spatele cortinei, puritatea primei iubiri, lumina soarelui în vacanţa de vară, fragii sălbatici, moartea şi teama de întuneric şi necunoscut, singurătatea, izolarea de ceilalţi, dorinţa de a fugi undeva (întotdeauna *altundeva*) şi de a putea trăi din plin viaţa, planurile apropiate din ce în ce mai insistente pe chipul actorilor (mai ales pe chipul fardat al artiştilor), toate se împletesc în această dramă (cu final optimist, totuşi, ca şi până acum).

Secretele femeilor (1952) este un film făcut din „episoade" în care patru cumnate, aşteptând întoarcerea soţilor, îşi împărtăşesc propriile poveşti de dragoste, alcătuite, în principal, din ceea ce doresc femeile şi ceea ce *nu* oferă bărbaţii. Nişte copii mai mari, orgolioşi şi răutăcioşi, mai degrabă plictisitori şi mărginiţi, plini de importanţa propriei persoane, crezându-se invulnerabili, dar aşteptând îngrijirea şi ajutorul femeilor care le stau alături, defectele celor patru bărbaţi sunt privite cu indulgenţă de soţiile lor. Teama de singurătate, incomunicabilitatea în sânul cuplului, sinuciderea, adulterul, dorinţa arzătoare de tandreţe, de a fi atins, de a ajunge la celălalt, sunt câteva dintre motivele filmului care se încheie, încă o dată, într-o notă optimistă: venirea bărbaţilor se transformă într-o sărbătoare (singura

sărbătoare din viaţa femeilor menite, în ciuda superiorităţii lor, să-şi dedice viaţa îngrijirii soţilor).

Debordând de erotism, *Vară cu Monika* (1953), cu senzuala Harriet Andersson în rolul principal, l-a făcut cunoscut pe Bergman publicului francez, dar nu numai. Înţeles greşit iniţial, ca scandalos de erotic, a fost recuperat ulterior, spre finalul anilor '50, după ce restul filmelor sale au devenit mai cunoscute, iar lumea începuse să se familiarizeze cu specificitatea universului său de creaţie. Pelicula spune povestea unei tinere foarte sărace care renunţă, deliberat, la căsnicia şi copilul său abia născut îndreptându-se către o viaţă în care singura opţiune pare a mai fi doar prostituţia. Refuzând falsele convenţii ale societăţii şi onorabilitatea unei căsnicii în care nu-şi găsea fericirea, Monika este prima femeie din opera lui Bergman care are îndrăzneala de a porni pe propriul drum. Spontană, imprevizibilă, provocatoare şi obraznic de voluptuoasă, Monika refuză să poarte o mască ce nu o reprezintă, transmiţând acest lucru şi spectatorului în momentul în care îşi fixează privirea direct în cameră, privindu-l şi lăsându-se privită de el. Privirea directă a Monikăi (după Bergman, prima ocazie în care un actor a privit camera direct[77]) este cu atât mai îndrăzneaţă cu cât exprimă nu doar emanciparea ei, ci şi conştiinţa pierzaniei pe care o presupune această emancipare. Monika obligă spectatorul să-i recunoască atât libertatea, cât şi degradarea, ambele pe deplin asumate.

O lecţie de iubire (1954), *Vise de femei* (1955) şi *Zâmbetele unei nopţi de vară* (1955), comedii uşoare în care personajele feminine îşi dovedesc încă o dată superioritatea asupra bărbaţilor, sunt cam ultimele filme făcute în scopuri comerciale. După ce ultimul a cunoscut un succes neaşteptat la Cannes în 1956, primind Premiul pentru umor poetic, Bergman a primit aprobarea de a se dedica unui

[77] „The summer has ended. Harry is not at home; Monika goes on a date with a guy named Lelle. At the coffee shop he drops a coin into the jukebox. With the swing music resounding, the camera turns to Harriet. She shifts her glance from her partner straight into the lens. Here is suddenly established, for the first time in the history of film, shameless, direct contact with the viewer", I. Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 269.

proiect personal, refuzat iniţial de directorul Svensk Filmindustri, şi anume *A şaptea pecete* (1957). Succesul internaţional al filmului i-a oferit, în cele din urmă, libertatea de a regiza doar filmele care ilustrau propriul crez artistic.

c. *Filme religioase şi existenţiale*

Adesea având un protagonist masculin, tematica acestor filme se centrează pe o căutare existenţială, a sensului vieţii, a lui Dumnezeu, a adevărului. Cel care deschide seria este un film din 1949, *Închisoare*, o alegorie întunecată pe tema iadului lumii contemporane. Accentul pus pe importanţa problemelor existenţiale rămâne de acum o constantă în opera sa, alături de angoasă, alienare, îndoială, singurătate, problema răului, sensul vieţii sau chestiunea de nerezolvat a morţii. Angoasa omului care îşi pune întrebări asupra existenţei lui Dumnezeu şi a sensului vieţii, este o chestiune centrală în filme precum *A şaptea pecete* (1957), *Fragii sălbatici* (1957), *Chipul* (1960), *Izvorul fecioarei* (1960), *Prin oglindă, în ghicitură* (1961), *Lumină de iarnă* (1963) sau *Tăcerea* (1963). Ultimele trei filme au fost incluse în ceea ce s-a numit „trilogia religioasă" a lui Bergman. După această trilogie, problematica religioasă nu a mai devenit atât de evidentă, regizorul reuşind oarecum să se elibereze de presiunea acestei tematici. Deşi au continuat să abordeze subiecte existenţiale, următoarele sale filme sale au dobândit o tentă mai degrabă psihologică.

d. *Criza lumii contemporane*

Având ca subteme criza cuplului în lumea modernă (mai ales incomunicabilitatea în sânul cuplului), alienarea omului modern în faţa disoluţiei valorilor tradiţionale, erotismul (şi psihologia feminină), această tematică este mai evidentă în cea de-a doua perioadă de creaţie a lui Ingmar Bergman, cea care pune accent pe viaţa interioară a omului, îndreptându-şi atenţia spre viaţa psihică şi afectivă. Filmele acestei perioade sunt *Persona* (1966), considerată de mulţi capodopera indiscutabilă a filmografiei sale, *Ora lupului* (1968), *Ruşinea* (1968), *Pasiunea Anei* (1969), *Atingerea* (1971), *Strigăte şi şoapte* (1972), *Scene dintr-o căsătorie* (1973), *Faţă în faţă* (1976). De asemenea, în această perioadă se constată şi o trecere treptată de la filmele centrate pe personajele masculine aflate în căutarea sensului vieţii (*A şaptea*

pecete, *Fragii sălbatici*, *Chipul, Ora lupului*, *Lumină de iarnă*) la filme centrate pe lumea interioară a personajelor feminine (*Prin oglindă, în ghicitură*, *Tăcerea*, *Persona*, *Strigăte şi şoapte*).

e. *Artistul şi rolul său în societate*

Prelungind concepţia lui Bergman asupra lumii ca o scenă de teatru, tema artistului este un fel de paliativ la neliniştea provocată de angoasa existenţială. Deşi constată rolul tot mai scăzut al artistului în societatea contemporană, Bergman nu poate nega concepţia sa intimă asupra puterii salvatoare a artei. Prezentă în filme de tinereţe precum *Muzică în întuneric* (1948) sau *Sete* (1949), tema artistului devine tot mai evidentă în filmele anilor '50: *Către bucurie* (1950), *Jocuri de vară* (1951), *Apusul unui clovn* (1953) sau *A şaptea pecete* şi, din ce în ce mai asumată, în ultima perioadă a creaţiei: *Flautul fermecat* (adaptare după opera lui Mozart, 1975), *Din viaţa marionetelor* (1980), *După repetiţie* (1984), *În prezenţa unui clovn* (1997).

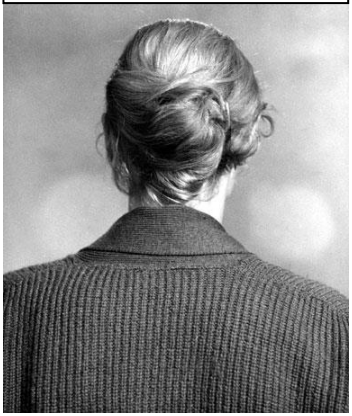
f. *Saga familiei Bergman*

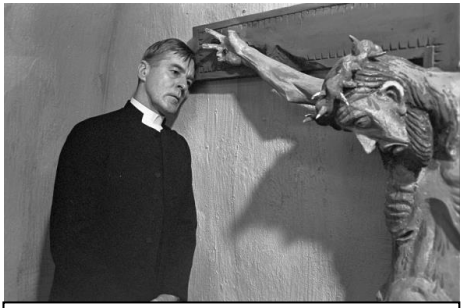
Ultimul film realizat pentru marele ecran, *Fanny şi Alexander* (1982), care a marcat retragerea sa oficială din lumea cinematografică (deşi a continuat să facă filme pentru televiziune în următorii ani), a constituit deopotrivă un final şi o recapitulare. Teme precum copilăria, universul feminin, lumea artei şi a artiştilor, problema credinţei, revolta împotriva autorităţii paterne, prezenţa miraculosului, toate se regăsesc într-o lumină caldă în cântecul de lebădă al lui Bergman[78]. Spectatorul realizează însă, în final, că lumea idilică a filmului a rămas pe veci pierdută, întrucât acţiunea se petrece în anii premergători Primului Război Mondial, cel pornind de la care lumea nu a mai reuşit niciodată să fie la fel. *Fanny şi Alexander* este, în acelaşi timp, punctul de pornire pentru o ceea ce am putea numi saga familiei Bergman.

[78] În final, bunica lui Alexander, îi citeşte acestuia un fragment din *Prefaţa* la piesa lui Strindberg, *Visul*, care poate fi interpretat ca o metaforă a întregului film: „Totul se poate întâmpla, totul e posibil şi plauzibil. Nu există timp şi spaţiu, pe un fundal subţire de realitate imaginaţia toarce şi ţese modele noi; o împletire de amintiri, trăiri, închipuiri, absurdităţi şi improvizaţii", August Strindberg, *Visul*, traducere din limba suedeză de Maria şi Petre Banuş, Bucureşti, Univers, 1972, p. 9.

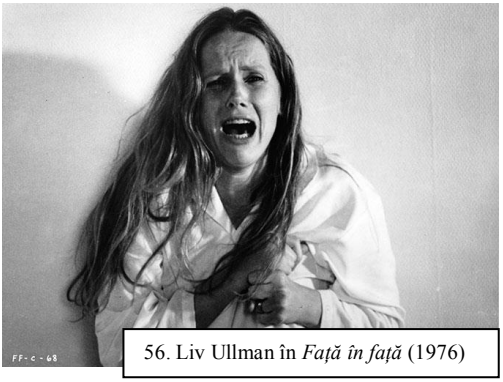
53. *Vară cu Monika* (1953), privirea lui Harriet Andersson, îndreptată spre obiectivul aparatului de filmat este, după părerea lui Bergman, primul contact direct între personaj și spectator din istoria filmului

54. *Lumină de iarnă* (1963), Ingrid Thulin filmată pe tot parcursul unei lungi scene doar din spate





55. *Lumină de iarnă* (1963), Gunnar Björnstrand, în rolul unui preot care și-a pierdut credința în Dumnezeu



56. Liv Ullman în *Față în față* (1976)

57. *Persona* (1966), Atingerea

58. *Strigăte și șoapte* (1972), Pietà

Urmărind vieţile părinţilor săi, din această serie mai face parte o trilogie pentru care Bergman a realizat doar scenariile, nu şi regia. Cele trei filme sunt: *Cele mai bune intenţii* (orig. *Den goda viljan*, 1991; regia Bille August), *Copil de duminică* (orig. *Söndagsbarn*, 1992; regia Daniel Sebastian Bergman) şi *Confesiuni private* (orig. *Enskilda samtal*, 1996; regia Liv Ullman). Regizat în 2000 de aceeaşi Liv Ullman, tot după un scenariu semnat de Bergman, *Fără credinţă* (orig. *Trölosa*) este o dramă despre infidelitate, bazată chiar pe evenimente din viaţa regizorului din anul 1949. Actorul Erland Josephson, unul dintre prietenii săi apropiaţi, interpretează rolul principal.

De-a lungul timpului, Bergman a creat un univers artistic original în care admiratorii (şi detractorii) săi au ajuns să recunoască anumite subiecte specifice cum ar fi căsnicia şi infernul cuplului, psihologia feminină, alienarea şi singurătatea, dilemele religioase şi tăcerea lui Dumnezeu, criza lumii contemporane, dedublarea ca mijloc schizofrenic de supravieţuire în societate şi în cuplu deopotrivă, problematica morţii. Dintre „mărcile" specifice regizorului suedez, putem spune că cea mai cunoscută este folosirea planului apropiat centrat pe chipul actorilor (denumit şi „semnătura" lui Bergman), alături de meditaţiile pe tema artei, poveştile în ramă, imixtiunea fantasticului în viaţa cotidiană, importanţa luminii şi efectele ei sau dorinţa de a trece dincolo de lumea înşelătoare a aparenţelor. Mai pot fi enumerate şi motive recurente ca oglinzile, măştile, dublurile, reflecţiile apei, obsesii – cuplul, moartea, iubirea, biserica, teatralitatea sau, dintre mijloacele tehnice folosite preponderent, pe lângă *close-up*-uri, perspectivele frontale şi preferinţa pentru spaţiile închise (aşa-numitele „filme de cameră").

Însă, ca şi în cazul altor mari creatori, opera lui Bergman, de la un moment încolo, se desprinde de contextul care i-a dat naştere pentru a se înscrie în panteonul universal al încercărilor făcute de oameni pentru a înţelege lumea, pentru a se înţelege pe ei înşişi şi pentru a accepta, într-un final, moartea. Prima încercare evidentă pe acest drum a fost drama existenţială *A şaptea pecete* căreia, dacă i se poate reproşa ceva, ar fi tocmai faptul că face foarte evident acest efort al omului de a se înţelege şi de a se împăca cu lumea găsindu-i cu

orice preţ un sens. Pe planul căutărilor şi al angoasei, Antonius Block este însă contemporan atât cu primele fiinţe humanoide care, mânate de teama de dispariţie şi necunoscut, au imaginat o lume de apoi în care existenţa, curmată nedrept, poate continua, cât şi cu omul secolului XX, care nu mai reuşeşte să găsească drumul către certitudinea existenţei (fie ea antumă sau postumă). Această viziune mi-a fost inspirată şi justificată, totodată, de Bergman însuşi atunci când a vorbit despre filmul său ca „un fel de *road movie*" pe care l-a conceput „călătorind fără constrângeri prin timp şi spaţiu"[79]. Aflându-se într-o perioadă în care se afla el însuşi în căutarea propriului sine, Bergman nu a făcut doar un film despre aventura unui cavaler medieval, ci un film (într-o oarecare măsură atemporal) despre odiseea Omului în căutarea propriului sine. General ca temă, filmul se particularizează, însă, prin imaginile pregnante care constituie, cred eu, punctul său forte.

[79] Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 232.

CAPITOLUL II. „ACEASTA ESTE MÂNA MEA...”

„Oricum aş pune problema, nu pot trece peste acest lucru simplu, fundamental, imediat: că sunt muritor, că oricând pot muri, jucându-mi astfel cartea mântuirii. Faptul e acesta: orice aş crede despre viaţa post-mortem, ea există; dacă accept credinţa şi doctrina creştină, trebuie să încerc măcar ceva ca să mă mântui, să încerc măcar pocăinţa unora dintre păcatele mele; dacă accept dogma ocultistă (metafizică), tot trebuie să fac ceva; nu pot trăi la infinit aşa cum trăiesc de câţiva ani, pentru lecturi, erotică, scris şi contemplaţie pasivă. Ambele drumuri pe care le cunosc îmi sunt interzise de lenea mea, de păcatele mele, de neurastenia mea. Şi, cu toate acestea, nu trece o zi în care să nu întrevăd, măcar pentru o clipă, realitatea că aş putea muri, acum, trecând în marea de dincolo fără nici o tehnică fermă.”
(Mircea Eliade, *Jurnalul portughez*)

59. Imagine din *A şaptea pecete* („*Aceasta este mâna mea...*”)

II.1. *Moribundus sum*

„Nimeni nu poate sta în faţa morţii, ştiind că totul nu e decât neant."[80]

Încercarea de definire şi delimitare a domeniului morţii presupune o delimitare a ceea ce înseamnă domeniul *umanului* mai întâi. Originile conştiinţei morţii se întrepătrund cu cele ale conştiinţei propriu-zise, cu cele ale originii culturii şi cu apariţia trăsăturilor pe care le numim umane şi care continuă să definească până în ziua de azi specia *homo sapiens*: gândirea prin imagini şi concepte, conştiinţa de sine, individualitatea, arta, limbajul, timpul, cultura. După o viaţă dedicată analizei realizărilor culturale ale omului, Ernst Cassirer îşi propune într-o carte aflată la întrepătrunderea ştiinţelor umaniste (de la filozofie la istorie, ştiinţă, antropologie, religie sau lingvistică) să facă o sinteză a încercărilor omului de a se înţelege pe sine şi lumea în care trăieşte. Intitulată simplu *Eseu despre om*, cartea îşi delimitează încă din primele pagini obiectul cercetării, iar în subcapitolul „Ce este omul?" oferă o definiţie concisă, valabilă pentru *Omul* din toate timpurile: „Omul este considerat a fi acea fiinţă care se află în mod constant în căutarea de sine – o fiinţă care în orice moment trebuie să examineze şi să scruteze condiţiile existenţei sale. În această scrutare, în această atitudine critică faţă de viaţa omenească constă adevărata valoare a vieţii umane"[81].

Căutarea de sine, necesitatea cunoaşterii vieţii, obiectivarea existenţei prin detaşarea de sine şi de lume, cu alte cuvinte conştiinţă, afirmarea individualităţii, raţiune critică. Omul este fiinţa pentru care, după cum spunea Constantin Noica, „*sensul vieţii* este să-ţi pui

[80] Ingmar Bergman, *A şaptea pecete*.

[81] Ernst Cassirer, *Eseu despre om: o introducere în filozofia culturii umane*, traducere din limba engleză de Constantin Cosman, Bucureşti, Humanitas, „Seria Eseu", 1994, p. 17.

problema sensului vieţii”[82]. Oricât de pretenţios ar suna, această căutare a „sensului vieţii” nu înseamnă că fiecare om are înscrisă în gene nevoia de a scrie tratate filozofice pe această temă. „Sensul vieţii” reprezintă „mai mult”-ul pe care fiecare îl aşteaptă de la viaţă. Pentru că simpla existenţă, viaţa ca satisfacere a funcţiilor biologice esenţiale (hrană, apărare, reproducere) nu s-a dovedit a fi vreodată de ajuns pentru om.

Datorită condiţiilor evolutive specifice, încă din fazele îndepărtate ale dezvoltării sale, *homo sapiens* a suferit o pierdere progresivă a instinctelor de adaptare pe care celelalte fiinţe vii le au înscrise în moştenirea genetică. Cu alte cuvinte, omul nu mai este *determinat* genetic pentru a îndeplini o anumită funcţie. Iar această specificitate poate fi văzută ca un enorm avantaj (nefiind obligat să îndeplinească o funcţie anume, omul îşi poate *alege* ce anume vrea să facă din viaţa sa) sau, din contră, un dezavantaj (reflectat în această căutare perpetuă a sensului vieţii şi în frustrarea ce se poate naşte de aici sau, în cele mai grave cazuri, în totala neadaptare la realitate care este boala psihică). Pe lângă pierderea progresivă a instinctelor de adaptare mai este un element care stă la baza neîncetatei căutări a sensului, şi anume: conştiinţa morţii. Faptul de a se şti muritor, conştiinţa efemerităţii vieţii, a constituit un motor puternic pentru căutarea şi mai asiduă a unui înţeles al vieţii sau, măcar, al morţii, în eterna încercare de „a muri coerent”[83].

Pentru a putea fi analizată cât mai complet, această discuţie despre conştiinţa morţii ca fenomen antropologic fundamental uman ar trebui să poată fi privită diacronic, încă de la primele sale manifestări. Întrucât moartea este una dintre manifestările care afectează profund viaţa omului, o lucrare ce-şi propune ca subiect principal discutarea relaţiei omului cu moartea trebuie să conţină şi o

[82] „*Sensul vieţii* este să-ţi pui problema sensului vieţii. Orice răspuns riscă să fie o îngustime, recunosc. Dar a răspunde că viaţa n-are nici un sens e cea mai mare îngustime”, Constantin Noica, *Jurnal de idei*, text stabilit de Thomas Kleininger, Gabriel Liiceanu, Andrei Pleşu, Sorin Vieru, Bucureşti, Humanitas, 1991, p. 163.

[83] Adela Toplean, *Pragul şi neantul*, *ed. cit*., p. 205.

scurtă prezentare a acesteia. Subiectul este însă extrem de vast şi demn de o enciclopedie, motiv pentru care nu îmi propun aici o prezentare exhaustivă, ci doar o scurtă sinteză menită să nuanţeze şi, poate, să explice importanţa acestei teme a morţii şi a umanului în opera lui Ingmar Bergman. Demersul poate părea nejustificat şi mult prea îndepărtat în timp, întrucât vorbim în acelaşi timp despre o manifestare artistică din secolul XX (filmul lui Bergman), despre lumea medievală pe care acesta o reprezintă (acţiunea filmului are loc în a doua jumătate a secolului XIV), dar şi despre primele manifestări ale conştiinţei umane şi primele mărturii ale conştiinţei morţii la *Homo sapiens*. O apropiere între concepţiile despre moarte ale omului preistoric, ale omului medieval şi ale omului din secolul XX poate părea forţată şi dificil de realizat fără a cădea în capcana generalizării. Temporal, aria aleasă este foarte vastă (aproape două milioane de ani). Din punct de vedere tematic însă cred că se poate face o apropiere între aceste perioade, întrucât cercetarea de faţă îşi propune să discute, pe de o parte, rolul jucat de conştiinţa morţii în evoluţia omului ca fiinţă culturală şi, pe de altă parte, rolul jucat de imagine ca *mijloc de cunoaştere a lumii* specific omului şi ca *mijloc de cunoaştere a omului* prin proprietatea sa de a se erija în viziune a lumii ce stă drept mărturie pentru o anumită mentalitate. În acest capitol voi urmări, aşadar, discutarea noţiunilor de conştiinţă şi imagine, atât în sine, cât şi în relaţia lor cu moartea, îndepărtându-mă astfel de subiectul filmului, dar numai aparent.

II.2. Moarte şi cultură

„Moartea se situează chiar în osuarul bio-antropologic.
Este trăsătura cea mai umană, cea mai culturală a lui *antropos*."[84]

Problematica morţii este esenţială pentru fiinţa umană, întrucât omul este fiinţa care încearcă nu numai să supravieţuiască, ci chiar să scape morţii. În ciuda caracterului finit al vieţii, al oricărei

[84] „La mort se situe exactement dans la charnière bio-anthropologique. C'est le trait le plus humain, le plus culturel de *l'anthropos*", Edgar Morin, *L'Homme et la Mort*, *ed. cit*., p. 21.

vieţi, este mai mult decât evident că de (sute de) mii de ani încoace oamenii îşi petrec o mare parte din timp în încercarea de a mai răpi un minut vieţii sau măcar o fărâmă de eternitate după moarte. Deşi încercările de a obţine efectiv nemurirea nu au lipsit (putem vorbi de magia primitivă, de alchimia medievală sau, mai nou, de discuţiile pe marginea caracterului etic al medicinei moderne în care posibilitatea clonării organelor umane trece din domeniul ipoteticului în cel al posibilului[85]), singura modalitate pe care omul a găsit-o pentru a contracara inevitabilul şi absurdul morţii a fost în planul imaginar sau cultural. Riturile funerare şi lumile de dincolo în care morţii îşi continuă, în diferite maniere, existenţa, imaginarea unor fiinţe de natură divină (uimitor de asemănătoare cu oamenii, cu singura diferenţă a imposibilităţii de a muri – dorinţa cea mai veche şi mai profundă a omului) sau lumea culturii au fost tot atâtea soluţii prin care omul a încercat să contracareze anxietatea dată de conştiinţa faptului-de-a-se-şti-muritor. Oricum am privi lucrurile, încercarea de a înţelege ce e moartea ne trimite la necesitatea de a şti ce e omul. Şi invers. Faptul de a se şti muritor îl face pe om să-şi pună la modul cel mai serios problema vieţii. Şi tot conştiinţa morţii stă la originea culturii şi a civilizaţiei tipic umane.

Moartea a reprezentat dintotdeauna o problemă fundamentală a religiei, fiind una dintre chestiunile de nerezolvat ale fiinţei umane. Orice sistem religios trebuie să ia în seamă şi un răspuns pentru

[85] O excelentă ilustrare a acestei idei apare în romanul distopic al lui Kazuo Ishiguro, *Să nu mă părăseşti* (orig. *Never Let Me Go*, col. „Biblioteca Polirom. Proză XXI", 2005, traducere din limba engleză de Vali Florescu, Iaşi, Polirom, 2006; în 2010 s-a făcut şi o ecranizare cu acelaşi nume). Într-un viitor nu foarte îndepărtat, clonarea a devenit mijlocul prin care oamenii îşi mai pot prelungi viaţa. Viaţa clonelor („donatori" în roman) nu se deosebeşte foarte mult de aceea a unui om, dar doar până la finalul adolescenţei. Crescute în centre asemenea unor internate, unde primesc o educaţie corespunzătoare, sau în simple adăposturi în care sunt tratate aproape ca nişte animale ce trebuie hrănite până ajung la vârsta maturităţii pentru a putea fi „folosite", singurul rol al clonelor este de a deveni donatori pentru oamenii bolnavi. Pe lângă firul epic al evenimentelor, care urmăreşte viaţa unui grup de astfel de clone, mai există, scris printre rânduri, un alt roman tragic-uman care vorbeşte, indirect, despre libertate, iubire, destin, sensul vieţii.

problema morţii. După cum afirmă tanatologul Adela Toplean într-un studiu dedicat viziunilor asupra morţii, „religia şi diversele grade de conştientizare a morţii merg neîncetat alături, iar complexitatea unei religii atrage după sine o iminentă complexitate a reprezentărilor şi discursurilor despre moarte”[86], întrucât „un sistem religios care să ignore total problema morţii este o contradicţie în termeni. Miza lor generală rezidă, până la urmă, în conferirea unui sens pozitiv singurei probleme cu adevărat importante”[87].

Din punct de vedere biologic, moartea este un fenomen natural ce marchează încetarea vieţii şi care stă la baza reînnoirii perpetue a ecosistemului terestru. Mai mult de 95% dintre toate speciile care au trăit până acum pe Pământ au dispărut definitiv, lăsând loc dezvoltării unor forme noi de viaţă. Privită, deci, dintr-o perspectivă strict ştiinţifică, moartea este un fenomen al vieţii. Singura fiinţă care nu poate gândi astfel, de altfel şi singura fiinţă care nu poate trăi decât gândind-o şi dându-i o interpretare, este omul. Cultura umană se erijează astfel într-o încercare de depăşire a morţii, de asumare a ei într-un mod care să depăşească necesitatea biologică (moartea este un fenomen al vieţii, pentru că moartea unui organism permite naşterea altuia) pentru a da naştere unei alte necesităţi, una culturală, adică *specific umană*. În această viziune, conştiinţa morţii ca necesitate (nu doar ca presentiment, aşa cum este prezentă şi la animal) este factorul care-l determină pe om să depăşească limitările impuse de planul pur natural şi să-şi găsească raţiuni de-a fi într-un alt plan, unul care să-i permită libertatea de a fi om, adică libertatea de a *alege* singur cum să-şi vadă viaţa şi moartea. Putem să spunem, aşadar, că omul este *animalul care îşi construieşte moartea*, devenită pentru el „o marcă a existenţei sale morale şi religioase, un element al naturii umanizate şi a lumii «ca voinţă şi reprezentare»”[88].

---

[86] Adela Toplean, *op. cit.*, p. 17.

[87] *Ibid.*, p. 35.

[88] „La mort ne fut jamais pour l’homme une donnée, un fait brut, un phénomène purement biologique; elle a toujours été une notion construite, élaborée, un «être culturel», une «marque» de l’existence morale et religieuse, un élément de la nature humanisée, du monde «comme volonté et comme représentation»”, în *Encyclopaedia Universalis*, Paris, 1992, Corpus 15, p. 791.

Pentru fiecare om, moartea reprezintă, la propriu, sfârşitul lumii, pentru că odată cu fiecare om care piere, piere o întreagă lume de sentimente şi de gânduri, o lume unică şi de neînlocuit. Constituit în sine ca individualitate, omul nu poate concepe pasiv gândul propriei finitudini şi sfârşitul definitiv al morţii. Gândirea care percepe viaţa şi trecerea timpului ca *devenire*, ca transformare, este incapabilă să conceapă *oprirea*, îngheţarea clipei. Fidel acestei maniere de a vedea viaţa, omul îşi concepe şi moartea ca transformare, credinţa în supravieţuirea persoanei după moarte fiind universal răspândită[89]. Marcat de brutalitatea şi inevitabilitatea morţii, omul arhaic a simţit-o ca pe ceva străin fiinţei sale, motiv pentru care în numeroase mitologii moartea este văzută ca o pedeapsă, ca un fenomen exterior fiinţei, întrucât se constituie într-o negare totală a sa. Conştiinţa colectivă, în care se amestecă realităţi trăite, dar şi trăiri imaginare, imaginează astfel moartea ca o supravieţuire a individului, integrând-o în complexe imaginare originale în care apare ca somn, vis, transformare, călătorie, metamorfoză, coşmar sau mântuire. Astfel, dorinţa omului de nemurire şi imaginile pe care aceasta le ia în decursul timpului nu reprezintă decât dorinţa de păstrare a propriului eu, a propriei individualităţi[90]. Moartea este un concept construit în jurul omului, dar şi omul pare a fi construit în jurul ideii de moarte, fapt demonstrat de importanţa şi universalitatea credinţelor referitoare la supravieţuirea după moarte. Indiferent de societate, moartea este asumată prin mijlocirea mitului şi, indiferent de răspunsuri, întotdeauna este pusă întrebarea referitoare la sensul existenţei[91].

---

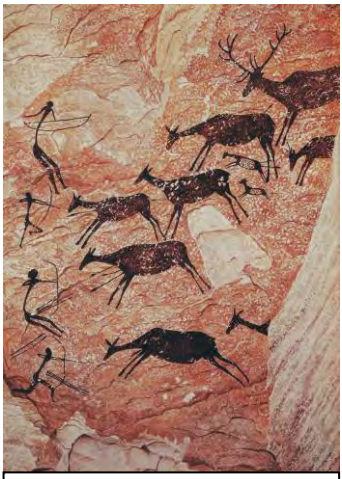
[89] „Toutes les sociétés ont intégré une méditation sur la mort et défini des pratiques pour apporter un début de réponse sociale à l'énigme de la non-présence. Cette démarche est globalement vécue et non théorique", Jean-Pierre Mohen, „Le propre de l'espèce humaine", în Frédéric Lenoir, Jean-Philippe de Tonnac (coord.), *La mort et l'immortalité*, Paris, Bayard, 2004, pp. 316-317.

[90] „L'immortalité dont rêve l'homme c'est le maintien de son moi", *ibid.*, p. 792.

[91] „En résumé, quelles que soient les orientations personnelles, la mort n'est vécue (sinon vaincue) qu'à hauteur de mythe. On meurt humainement quand une question sur la valeur de l'existence a surgi. Les réponses diffèrent, contradictoires. Mais, en toute société, en tout individu, l'interrogation aura lieu", *ibid.*

În cartea sa din 1951, *L'Homme et la Mort*, antropologul Edgar Morin îşi propune să discute în paralel această legătură între umanitate şi moarte, urmând atât firul dezvoltării biologice (dezvoltarea creierului, a limbajului articulat), cât şi pe cel al dezvoltării culturale (unealtă, magie, religie, artă). În viziunea sa, moartea se leagă de afirmarea omului ca fiinţă individuală (ce posedă conştiinţă de sine) şi culturală (unealta şi mormântul sunt considerate elementele definitorii ce despart lumea culturală umană de cea pur biologică), iar omul se defineşte ca individ ce recunoaşte moartea ca eveniment, dar o neagă neîncetat ca aneantizare, ca final *definitiv*. Regresiunea instinctelor naturale de protecţie şi afirmarea tot mai accentuată a individului, apărute, se pare, ca urmare a dezvoltării creierului, dezvoltare ce a antrenat după sine apariţia limbajului şi a conştiinţei introspective, au transformat omul într-o fiinţă ce nu mai are o specializare proprie, dar care are posibilitatea de a-şi alege singură specializarea.

61. Mormânt la intrarea în grota Eysies, Franța (cca. 12 000 – 9 000 î.e.n.)



60. Pictură parietală reprezentând arcași și cirezi de vite, Cavalls, Spania (cca 5 000 î.e.n.)

62. Schelete înhumate descoperite la Qafzeh, Israel (92 000 î.e.n.)

63. Pablo Picasso, *Guernica*, pictură (1937)

Cu alte cuvinte, omul nu se mai naşte cu o „adaptare" proprie la lume, nu se naşte ştiind instinctiv care este „rolul" său în lumea naturală. Iar această regresiune a instinctelor se transformă într-o inadaptare a omului la lume şi poate fi văzută ca o cauză a sentimentului său de alienare, a stării sale de însingurare şi neputinţă date de conştiinţa faptului că a fost „aruncat" în lume. De acum înainte, singurul mod al omului de a se adapta la realitate este prin intermediul lumii pe care şi-a construit-o singur, şi anume cultura. Omul trebuie să înveţe nu numai lucrurile pe care orice animal le ştie de la naştere (să meargă, să înoate, să se hrănească etc.), el trebuie să înveţe şi lucrurile care îi sunt specifice ca specie (vorbirea sau comportamentul social). El trebuie să înveţe cum să trăiască şi cum să moară. Nemaiavând parte de securitatea oferită de instinctele genetice, se poate afirma ca individ aparte, ca realitate autonomă, însă tot acesta este şi izvorul fricii sale de moarte.

Fenomen antropologic, conştiinţa morţii este, în opinia cercetătorului francez, direct legată de afirmarea individualităţii, şi poate fi definită prin trei caracteristici principale: o conştiinţă realistă a morţii (care recunoaşte moartea ca eveniment), o conştiinţă traumatică a morţii (care dă naştere unei anxietăţi tipic umane) şi postularea existenţei unei lumi dincolo de moarte (care neagă caracterul definitiv al morţii). Această trinitate a conştiinţei umane a morţii este un fapt în acelaşi timp global şi dialectic, şi s-a definit ca atare odată cu conştiinţa arhaică a morţii[92]. Pentru a rezolva acest

[92] „C'est donc l'afirmation de l'individualité qui commande d'une façon à la fois globale et dialectique la conscience de la mort, le traumatisme de la mort, la croyance en l'immortalité. Dialectique – parce que la

conflict între conştiinţa morţii şi afirmarea individualităţii, moartea va fi însuşită prin magie şi mit. Iar cele două mituri fundamentale ale supravieţuirii, moartea-renaştere şi dublul, nu sunt decât proiecţiile celor două structuri de reproducere naturală: fecundarea şi duplicaţia. Transformări şi metafore mitice ale unor procese biologice fundamentale, temele supravieţuirii după moarte răspund refuzului morţii, calmând totodată traumatismul morţii. Moartea este, aşadar, umanizată prin eufemizare, transformându-se într-un fel de viaţă care prelungeşte, în diferite feluri, viaţa individuală. Ea nu este o „idee", un „concept", ci o metaforă a vieţii, *o imagine*, după cum spune Bachelard[93], vocabularul arhaic vorbind de un somn, de o călătorie, de o naştere, de o boală, un accident, de un blestem, de intrarea în lumea strămoşilor sau de toate acestea laolaltă[94].

După cum era de aşteptat, moartea fiinţei gânditoare a constituit o temă privilegiată nu numai pentru religie şi biologie, ci şi pentru filozofie. Făcând o scurtă trecere în revistă a principalelor reflecţii filozofice asupra morţii, de la Platon la Hegel şi Nietzsche (trecând şi prin tragedia greacă), într-un eseu din 1994 privind caracterul antropologic al morţii, cercetătoarea franceză Françoise Dastur propune o viziune fenomenologică asupra subiectului. Definind viaţa umană în sens heideggerian ca „viaţă capabilă de a se interpreta, de a se înţelege ea însăşi şi de a se asuma ea însăşi", Dastur consideră că principalele caracteristici ale umanităţii sunt conştiinţa faptului că „trebuie să moară", alături de „limbaj, gândire şi de râs"[95]. Raportarea la „acest de negândit

---

conscience de la mort appelle le traumatisme de la mort, qui appelle l'immortalité – parce que le traumatisme de la mort rend plus réelle la conscience de la mort, et plus réel l'appel à l'immortalité – parce que la force de l'aspiration à l'immortalité est fonction de la conscience de la mort et du traumatisme de la mort. Globale, parce que ces trois éléments restent absolument associés au sein de la conscience archaïque. L'unité de ce triple donné dialectique, que nous pouvons nommer du terme générique de *conscience humaine de la mort* (qui n'est pas seulement la conscience réaliste de la mort) c'est l'implication saisissante de l'individualité. Nous pouvons alors entrevoir que ce donné est *congénital* à l'affirmation de l'individualité", Edgar Morin, *L'Homme et la Mort*, *ed. cit*., p. 44, şi urm. p. 46, p. 89.

[93] Gaston Bachelard, *Pământul şi reveriile odihnei*, *ed. cit*., p. 255.

[94] Edgar Morin, *op. cit*., p. 34.

[95] Françoise Dastur, *Moartea, ed. cit*., p. 21.

care este moartea"[96] reprezintă în viziunea sa motivul pentru care „fiinţa umană gândeşte, vorbeşte şi râde"[97]. Iar viaţa dusă „împreună cu morţii" şi importanţa riturilor funerare, ca exprimare a unei voinţe tipic umane de „a nu se supune în mod pasiv naturii lucrurilor" şi de a învesti astfel cu sens un act absurd împotriva căruia conştiinţa se revoltă în mod instinctiv, face din orice cultură (înţeleasă într-un sens mai larg de încercare de dominare a curgerii ireversibile a timpului) o cultură a morţii. Activitatea compensatorie a doliului, ca asumare şi acoperire a absenţei adusă de moarte, se situează astfel la originile culturii[98].

Gol, absenţă, abis, uitare, pierdere a memoriei, dispariţie a persoanei, vid, neant, moartea neagă în modul cel mai brutal conştiinţa de sine pe care şi-o face omul despre el însuşi (şi la care, paradoxal, fiinţa ajunge tocmai prin intermediul cunoaşterii şi înfruntării morţii). Privind moartea aproapelui, omul nu se poate gândi pe sine ca neexistând, nu-şi poate concepe propria moarte, dar nici pe cea a celuilalt, ca un sfârşit *definitiv*. Negare a vieţii, moartea se constituie pentru om ca non-sens absolut, dând naştere unei trăiri tipic umane, angoasa – frica fără obiect, nedeterminată şi imposibil de stăpânit. Dar, în ciuda acestui fapt, „tocmai angoasa morţii stă la baza tuturor bucuriilor şi a tuturor fericirilor noastre"[99], iar întâlnirea cu moartea este experienţa decisivă care îl determină pe om să-şi petreacă viaţa încercând să dea un sens acestui „non-sens absolut".

II.3. Apariţia conştiinţei

„Ideea morţii îşi găseşte originea în conştiinţa de sine."[100]

În viziunea paleoantropologului Richard Leakey, trei revoluţii majore marchează istoria vieţii pe Pământ: apariţia vieţii (în urmă cu peste 3,5 miliarde de ani), apariţia organismelor multicelulare (acum

[96] *Ibid.*, p. 6.
[97] *Ibid.*, p. 62.
[98] „În faţa acestui fapt, a acestui abis, ce este omul? O fiinţă care încearcă să umple acest gol, să îl astupe, să îl integreze vieţii", *ibid.*, p. 8.
[99] *Ibid.*, p. 9.
[100] „L'idée de la mort trouve son origine dans la conscience de soi", Robert Clarke, *Naissance de l'homme: nouvelle découvertes, nouvelles énigmes*, Paris, Seuil, 2001, p. 117.

jumătate de miliard de ani) şi, în fine, apariţia conştiinţei umane (acum aprox. 2,5 milioane de ani). Acest ultim moment al evoluţiei este considerat ca fiind cel în care „viaţa a devenit conştientă de sine însăşi şi a început să transforme lumea naturii conform propriilor scopuri”[101] şi coincide cu primele unelte confecţionate de hominizi[102]. Deşi nu putem vorbi încă de prezenţa unei conştiinţe de sine a omului arhaic, unealta poate fi văzută totuşi ca una dintre primele adaptări ale omului la mediul natural pe care nu-l mai poate stăpâni doar prin intermediul instinctelor (datorită progresivei sale de-specializări). Unealta a constituit astfel prima încercare culturală de stăpânire a naturii, prima dovadă a recunoaşterii unei forme în natură şi, mai târziu, a reproducerii intenţionate a acestei forme urmând un tipar mental bine stabilit (acum 1,4 milioane de ani este atestată în Africa o industrie a fabricării uneltelor, cunoscută sub denumirea de industria acheuleană, care reprezintă primul indiciu că făuritorii de unelte au avut în minte un model mental a ceea ce au dorit să facă, adică o *imagine*). Dezvoltarea şi răspândirea „industriei” uneltelor presupune atât dezvoltarea unei capacităţi de reprezentare (cu alte cuvinte, capacitatea de a gândi în imagini), cât şi dezvoltarea limbajului (necesar pentru transmiterea informaţiei din generaţie în generaţie)[103].

Cercetări recente au stabilit existenţa a doi factori comuni între aceste două activităţi (fabricarea uneltelor şi apariţia limbajului), ambele de natură biologică. Cel dintâi se referă la faptul că primii meşteşugari s-au dovedit a fi majoritar dreptaci. Omul este singurul primat care

---

[101] Richard Leakey, *Originea omului*, traducere din engleză de Ana Maria Glavce şi Ion Oprescu, Bucureşti, Humanitas, col. „Ştiinţă”, 1995, p. 174.

[102] „Aşchii grosolane, răzuitoare şi toporaşe fabricate din pietre prin îndepărtarea câtorva aşchii”, *ibid.*, p. 28.

[103] „Omul se diferenţiază pentru prima dată în procesul evoluţiei printr-o iscusinţă de a-şi face unelte. [...] Maimuţei îi lipsesc două componente ale gândirii de care depinde fabricarea uneltei la om: puterea de a combina imagini mentale – pe scurt, imaginaţia – ca şi puterea vorbirii şi procesul noţional care rezultă din vorbire. După cum afirmă şi dr. Kenneth Oakley: «Confecţionarea sistematică a uneltelor implică o aptitudine pronunţată pentru gândirea noţională»”, Herbert Read, *Originile formei în artă*, traducere din limba engleză de C. F. Pavlovici, prefaţă de Dan Grigorescu, Bucureşti, Univers, 1971, p. 79.

manifestă această predispoziţie de a-şi folosi mai degrabă mâna dreaptă decât cea stângă, maimuţele superioare folosindu-se de amândouă, fără diferenţieri[104]. Folosirea mâinii drepte arată o dezvoltare mai pronunţată a emisferei stângi a creierului, în această emisferă fiind situate şi ariile destinate vorbirii (aria lui Broca şi aria lui Wernike). Cea de-a doua coincidenţă se referă la faptul că, din punctul de vedere al activităţii cerebrale, atunci când fabrici o unealtă, când te gândeşti să fabrici o unealtă sau când spui că vrei să fabrici o unealtă, imagistica cerebrală arată că la om se activează aceleaşi regiuni ale creierului. Fabricarea şi exprimarea ar avea, astfel, aceleaşi rădăcini. Această constatare se datorează descoperirii în anii '80 a „neuronilor-oglindă" de către neurofiziologul italian Giacomo Rizzolatti, neuroni care sunt prezenţi atât la maimuţe, cât şi la om[105]. Denumirea provine de la faptul că aceşti neuroni se activează în acelaşi fel şi atunci când efectuăm o operaţie, cât şi atunci când vedem pe altcineva că o face. Acest tip de „empatie" ar putea sta la baza mecanismelor de imitaţie, de învăţare, de socializare sau de înţelegere a gândirii celuilalt. Urmând acest raţionament, paleoantropologul francez Pascal Picq situează originile biologice ale apariţiei limbajului uman în dezvoltarea acestui sistem de recunoaştere a acţiunii[106]. Dacă limbajul este stimulat de recunoaştere, el este astfel legat de noţiunea de reprezentare şi de imagine. Pentru a recunoaşte un lucru, trebuie mai întâi să-l fixezi, să-l delimitezi din haosul naturii, întrucât „imaginile" nu există în natură. Natura pur şi simplu *este*, nu

[104] „În urma studiilor sale asupra uneltelor provenite din siturile arheologice din Kenya şi a exerciţiilor experimentale de fabricare a uneltelor, Nicholas Toth a făcut o descoperire fascinantă şi importantă. Primii făuritori de unelte erau predominant dreptaci, la fel ca şi oamenii actuali. Cu toate că fiecare maimuţă poate fi preferenţial dreptace sau stângace, nu există o tendinţă anume la nivel proporţional; oamenii actuali sunt unici în această privinţă. Descoperirea lui Toth ne-a furnizat o perspectivă evoluţionistă foarte importantă: acum circa 2 milioane de ani, creierul lui *Homo sapiens* începuse să devină cu adevărat uman, cu aceleaşi caracteristici ca şi creierul nostru", Richard Leakey, *op. cit*., p. 62-63.

[105] *Apud* Cécile Lestienne (coord.), Pascal Picq, Laurent Sagart, Ghislaine Dehaene, *Cea mai frumoasă istorie a limbajului*, traducere din limba franceză de Luminiţa Brăileanu, Bucureşti, Art, col. „Demonul teoriei", 2010, p. 34.

[106] *Ibid.*, pp. 33-34.

are nevoie de reprezentări. Însă omul are nevoie pentru a înţelege, pentru a cunoaşte, pentru a stăpâni. Dacă „pentru a înţelege, omul trebuie să umanizeze”[107], putem afla aici dezvoltarea unui sistem de înţelegere a lumii, care se întinde pe câteva milioane de ani şi care face paşi mici, dar siguri, către un tip de gândire ce va deveni specific uman: gândirea simbolică.

Am mai putea adăuga şi o a treia trăsătură comună între limbaj şi fabricarea uneltelor, şi anume situarea spaţială şi temporală. Pentru realizarea unei unelte e necesară planificarea unor operaţii complexe care presupun atât o situare spaţială (evocarea unor locuri în care nu te afli pentru alegerea materiei prime potrivite, selectarea aşchiilor, găsirea silex-ului, ascunzători de unelte), cât şi situarea într-o secvenţă temporală (aranjarea operaţiilor de fabricare într-o anumită succesiune: curăţare, netezire, şlefuire, eventual abandonarea lucrului la venirea nopţii şi reluarea lui a doua zi dimineaţă din acelaşi punct în care fusese lăsat). Se poate stabili astfel o legătură între fabricarea de unelte, ca serie de operaţiuni realizate după o anumită ordine şi cu un scop precis, şi vorbire, ca serie de foneme ce se alcătuiesc într-un mesaj, ambele presupunând o combinare secvenţială bine pusă la punct.

Referindu-se la legătura dintre dezvoltarea limbajului ca facultate specific umană şi o altă activitate fundamentală pentru evoluţia omului, vânătoarea, André Leroi-Gourhan leagă, de asemenea, dezvoltarea facultăţii vorbirii de „îmblânzirea timpului şi spaţiului” (înţelegând prin asta transformarea lor în instrumente specific umane de înţelegere a lumii). Este sigur că oamenii aveau un limbaj şi acum două milioane de ani, oricât de primitiv; iar pentru a avea un limbaj trebuie să existe posibilitatea de a exprima acţiunile la trecut sau de a indica locul în care se află o pradă[108]. Unealta şi limbajul (sau, după o formulă a

[107] Giovanni Filoramo (coord.), *Istoria religiilor*, vol. I, *ed. cit*., p. 25.

[108] „Le langage que devaient parler les premiers anthropiens qui eurent la station verticale et qui fabriquèrent des outils – disons que cela remonte à deux millions d’années – était sans doute assez restreint mais ce n’en était pas moins un langage. [...] Pour qu’il y ait langage, il faut quand même qu’on puisse conjuguer un passé, un futur; il faut qu’existe la possibilité d’exprimer le déroulement du temps, de raconter un chasse,

aceluiaşi Leroi-Gourhan, care a devenit şi titlul uneia dintre cărţile sale, „gestul şi cuvântul") se întâlnesc aşadar pe acelaşi teren, cel al reprezentării, iar combinarea lor, deşi are în spate o evoluţie ce a durat două milioane de ani, poate fi privită ca factor esenţial în apariţia caracterelor fundamentale ale umanităţii, întrucât omul este fiinţa capabilă să facă unelte şi să reprezinte lumea[109].

Cu toate acestea, chiar dacă metodele moderne de datare ne pot da informaţii asupra perioadei în care au fost realizate anumite unelte, în ceea ce priveşte limbajul, acesta este mai degrabă un postulat pe care îl putem deduce din mărturii indirecte. În absenţa scrierii (care a fost atestată abia în urmă cu aproximativ 5 000 de ani) cele mai importante dovezi indirecte ale existenţei limbajului sunt unealta (şi, implicit, procesul de gândire care duce la posibilitatea fabricării de unelte), vânătoarea (ca proces uman fundamental, ce presupune necesitatea unei comunicări dezvoltate şi existenţa unei proto-societăţi), îngroparea morţilor (ce se bazează pe credinţa într-o lume de dincolo, credinţă ce ar fi imposibilă în absenţa unei gândiri simbolice) şi arta (cele mai vechi manifestări datând de aproximativ 50 000 de ani şi fiind specifice doar lui *Homo sapiens sapiens*, strămoşul nostru direct).

Toate aceste manifestări vor depăşi în timp simplul dat biologic, ajungând până la a constitui o natură specific umană, de fapt chiar natura omului: cultura. Născute ca adaptări biologice datorate regresiunii instinctelor, regresiune ce lasă omul descoperit în faţa pericolelor naturale şi *juvenilizării* speciei (termen propus de E. Morin)[110], ele vor contribui la o devenire specifică umanului. Din momentul în care creierul hominizilor a început să crească în mod semnificativ (între 2,5 şi 2 milioane de ani în urmă), singura soluţie pentru ca femeile să nu moară la naştere a fost naşterea prematură a copiilor. Această soluţie le-a permis să-şi păstreze aceeaşi dimensiune

d'indiquer à quel endroit se trouve le gibier qu'on aperçut", André Leroi-Gourhan, *Les racines du monde (Entretiens avec Claude-Henri Rocquet)*, Paris, Pierre Belfond, 1982, pp. 162-163.

[109] „L'homme est cet être qui s'outille et qui représente", *ibid.*, p. 7.

[110] Se referă la naşterea copiilor înainte de termen datorită creşterii volumului cerebral, modificare intervenită, la rândul ei, ca urmare a schimbării alimentaţiei şi dobândirii poziţiei bipede.

a bazinului care să le permită să-şi păstreze bipedismul, dar şi să poată da naştere unor copii cu creier mai mare[111]. Ca urmare a acestei naşteri premature, copiii se nasc complet neajutoraţi, având nevoie de îngrijiri permanente din partea adulţilor, iar creierul lor (care la naştere are aproximativ 25% din dimensiunea lui adultă) continuă să crească în următorii 10 ani. Un calcul bazat pe comparaţia cu creierul altor primate arată că gestaţia la *Homo sapiens* (al cărui volum cerebral este în medie de 1350-1500 cm³) ar trebui să dureze 21 de luni în loc de 9 luni. Prin urmare, copilul are de „recuperat" un an de zile după ce se naşte. Ceea ce pare a fi un dezavantaj este transformat însă într-un dublu avantaj. În primul rând, creierul copilului se va dezvolta de acum în afara uterului matern, într-un mediu cultural care-l va provoca şi care îi va transmite cunoştinţe ce îi vor dezvolta aptitudinile, iar, în al doilea rând, această neajutorare a copilului după naştere determină necesitatea unor organizări familiale şi sociale mai dezvoltate. O astfel de complexitate socială cere, la rândul ei, existenţa unor mijloace de comunicare elaborate, ducând şi la nişte legături familiale mai strânse între părinţi şi copii, dar şi între bărbat şi femeie.

E greu de spus care necesitate a determinat-o pe cealaltă, mai ales că vorbim atât de lucruri concrete (fabricarea uneltelor, mărirea

[111] „De ce îi expune natura pe oamenii nou-născuţi pericolelor generate de o atât de timpurie venire pe lume? Răspunsul este legat de creier. Creierul unei maimuţe nou-născute, având în medie 200 cm³, este cam jumătate din acela al unui adult. Dublarea volumului se produce rapid şi devreme în viaţa maimuţei. Dimpotrivă, creierul oamenilor nou-născuţi reprezintă o treime din volumul creierului adult şi îşi triplează dimensiunile devreme şi rapid. Oamenii se aseamănă cu maimuţele prin aceea că creierele lor ating dimensiunile adulte devreme; astfel, pentru ca creierul oamenilor să-şi fi dublat volumul, ca şi cel al maimuţelor, la naştere ar trebui să aibă 675 cm³. Aşa cum orice femeie ştie, a da naştere unui copil cu un volum cerebral normal este deja un lucru dificil, care uneori îi pune viaţa în pericol. Într-adevăr, lărgimea bazinului a crescut în decursul evoluţiei umane pentru a se acomoda volumului cerebral în creştere, însă această expansiune s-a putut realiza doar între anumite limite, impuse de cerinţele structurale ale unui mod eficient de locomoţie bipedă. Limitele au fost atinse atunci când volumul cerebral al nou-născuţilor a atins valoarea sa actuală, 385 cm³", Richard Leakey, *op. cit*., pp. 67-68.

volumului cerebral, naşterea prematură), cât şi de lucruri abstracte (reprezentarea timpului şi a spaţiului, apariţia limbajului şi a gândirii simbolice). În funcţie de domeniul lor de interes, cercetătorii au dat diferite răspunsuri acestor chestiuni. Paleoantropologul André Leroi-Gourhan consideră că umanizarea nu începe de la creier (deci de la faptul că omul s-ar fi dezvoltat datorită unei inteligenţe ieşite din comun), ci de la... degetul mare de la picior, care, renunţând să mai fie opozabil şi aliniindu-se celorlalte patru, constituie primul pas către dobândirea poziţiei bipede[112]. O poziţie bipedă înseamnă îndreptarea coloanei vertebrale şi slăbirea presiunii asupra cutiei craniene, de unde îngustarea feţei, apariţia bărbiei şi a frunţii înalte. Odată scăpat de aceste constrângeri mecanice, creierul uman se poate dezvolta, mărindu-şi volumul şi capacităţile intelectuale. Pornind discuţia dintr-un alt punct de vedere, Edgar Morin consideră că secretul dezvoltării hominienilor îl constituie chiar această *juvenilizare* a speciei care face din *Homo sapiens* un individ incomplet dezvoltat, dar care tocmai din această cauză nu este determinat genetic unei anumite specializări. Copilăria lui prelungită şi posibilitatea de a învăţa tot restul vieţii lucruri noi este, pe de o parte, determinată de hipercomplexitatea cerebrală, iar, pe de altă parte, contribuie ea însăşi la dezvoltarea acestei hipercomplexităţi.

De la Darwin încoace se ştie că mediul înconjurător nu creează, ci doar selecţionează indivizii în funcţie de ceea ce îi avantajează. Nu necesitatea de a comunica a dus la apariţia vorbirii. În schimb, dobândirea mersului biped şi a poziţiei verticale, au condus în timp la coborârea laringelui, ceea ce a permis articularea sunetelor, la mărirea cutiei craniene, şi, respectiv, la dezvoltarea fără precedent a creierului şi a zonelor ce ţin de facultatea vorbirii (rudimente ale ariei lui Broca, legată de facultatea vorbirii, există şi la unele primate, fără ca acestea să poată avea, totuşi, un limbaj articulat). Eliberarea gurii de funcţia de

[112] „Le pouce du pied humain n'est pas opposable [cum este la antropoide – n.m.], il est plantigrade et non seulement il est parallèle aux autres doigts, mais c'est mécaniquement la pièce maîtresse du squelete du pied. [...] Ainsi donc, dans le dispositif corporel complex qui s'organise à travers les dizaines de millénaires, le problème du gros orteil me paraît être le plus important", André Leroi-Gourhan, *Les Racines du monde*, *ed. cit*., pp. 176-177.

prehensiune şi eliberarea mâinii de funcţia de locomoţie au dus la dezvoltarea unor aptitudini diferite de cele ale primatelor. Mâna poate să apuce şi să fabrice, iar gura poate să articuleze. În acelaşi timp, se remarcă o dezvoltare accentuată a emisferei stângi, unde sunt plasaţi centrii vorbirii, precum şi o predispoziţie pentru folosirea mâinii drepte (care corespunde, funcţional, tot emisferei stângi a creierului). Copiii se nasc mai repede pentru că au creierul din ce în ce mai mare, dar trebuie îngrijiţi permanent ca să supravieţuiască. Lipsit aproape complet de instincte la naştere, după legea selecţiei naturale, puiul de om ar trebui să moară curând. Dacă asta nu se întâmplă, e tocmai pentru că hominianul a pus la punct un sistem de supravieţuire care, deşi nu poate învinge constrângerile biologice naturale, începe să le împingă tot mai departe de el. Cu toate că mai are un drum lung de parcurs până la apariţia civilizaţiei, deja începe să-şi construiască lumea proprie. Şi tocmai pentru că a supravieţuit putem să considerăm că această regresiune a instinctelor a fost transformată, dintr-un aparent dezavantaj, într-o adaptare specifică.

Ceea ce poate părea un ocol nejustificat prin preistoria umanităţii a avut ca scop găsirea elementului specific uman, a adaptării sale specifice la lume. Pentru aceasta am considerat că trebuiau stabilite nişte limite temporale a ceea ce considerăm „uman" şi „umanitate". Fiecare specie se naşte cu o anumită adaptare la lume, o adaptare pe care o are înscrisă în gene de la naştere. Omul pare a fi singurul mamifer de pe planetă care se opreşte să se întrebe care este rolul său pe lume şi care îşi pune problema sensului propriei existenţe. Dacă omul se naşte complet neajutorat, iar instinctele sale îi dispar progresiv, cum poate să ştie care este locul său în lume? Răspunsul e că nu poate „şti" care e acest lucru, nu poate decât să înveţe. Să înveţe ce este lumea, ce este el însuşi, ce este viaţa, ce este moartea. Cu alte cuvinte, odată cu regresiunea naturii, cultura va suplini în om absenţa instinctelor biologice. Ceea ce trebuia să ştie în mod natural află acum doar printr-o mijlocire culturală. Iar rădăcinile culturii se află, fără îndoială, în această dezvoltare fără precedent a creierului uman. Edgar Morin denumeşte acest fenomen „hipercomplexitatea cerebrală" a lui *Homo sapiens*, şi îl leagă de manifestări precum: „brusca apariţie a dezordinii şi a erorii, năvala

ubrisului [hybris – n.m], instabilitatea pulsională, hiperafectivitatea, aptitudinea bucuriei şi a extazului, conştiinţa"[113].

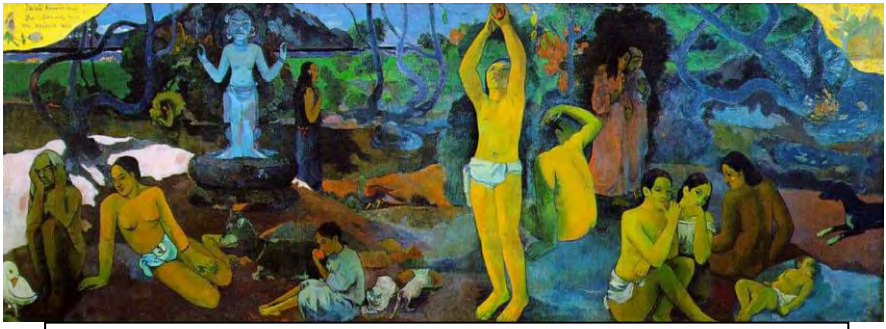
Creierul este organul prin care fiecare specie are acces la o realitate ce-i este proprie. În funcţie de informaţiile care ajung la creier, fiecare specie, fie că este om, maimuţă sau albină, cunoaşte doar realitatea pe care este înzestrată biologic s-o cunoască. Cu alte cuvinte, fiecare specie trăieşte în realitatea pe care şi-o creează, fiind capabilă să înţeleagă numai ceea ce creierul său este dotat să recepteze din lume. După cum spune R. Leakey, „există o diferenţă între lumea reală percepută «acolo afară» şi cea percepută în minte «aici înăuntru»"[114]. În ceea ce priveşte capacitatea omului de a se adapta la realitate, aceasta se face prin intermediul unor elemente mai mult umane decât naturale, şi anume limbajul şi imaginea (reprezentarea). Astfel, ceea ce pentru alte specii se organizează într-un continuum (adaptarea prin toate mijloacele biologice la o realitate specifică) se transformă la hominieni într-o sciziune, întrucât omul interpune între realitate şi reprezentarea ei mentală, limbajul şi imaginea ca mijlocitori. Cu toate că îi permite accesul la o mai bună cunoaştere a realităţii, limbajul se constituie însă ca o barieră între creierul uman şi această realitate, întrucât de acum înainte omul nu mai are acces nemijlocit la experienţa directă, ci orice experienţă este pentru el o experienţă de gradul doi, trecută prin acest filtru.

Deşi nu este singura fiinţă ce posedă un limbaj şi nici fiinţa dotată cu cel mai mare creier, omul este, însă, singurul dotat cu un limbaj cu dublă articulaţie şi capabil să organizeze acest limbaj într-un discurs organizat. Dar, mai presus de toate, este fiinţa al cărui creier de 1500 cm³, cu 10 miliarde de neuroni şi 14 miliarde de conexiuni creier-creier şi creier-mediu, a dat naştere unui fenomen unic în lumea naturală: conştiinţa. Facultate a omului de a-şi cunoaşte propria realitate şi de a se cunoaşte pe sine ca individ, atât în sine, cât şi în raport cu lumea exterioară, capacitate de detaşare, de diferenţiere, conştiinţa poate fi văzută tot ca un mod propriu al omului de adaptare

[113] Edgar Morin, *Paradigma pierdută: natura umană,* traducere din limba franceză de Iulian Popescu, Iaşi, Editura Universităţii „Al. I Cuza", 1999, p. 142.

[114] *Ibid.*, p. 180.

la lume[115]. Ea nu poate fi posibilă în absenţa limbajului şi a unei gândiri abstracte care să permită detaşarea, diferenţierea, individualizarea. Rezultat al hipercomplexităţii cerebrale, ea este cea care-i permite să se vadă atât ca *obiect*, cât şi ca *subiect* al acestei lumi, instituind o dualitate ce-i va deveni specifică. De acum înainte, pentru om orice lucru va avea o dublă existenţă, una materială şi una mentală, realitatea umană constituindu-se prin coexistenţa unei cunoaşteri obiective şi a uneia subiective[116].



64. Paul Gauguin, *De unde venim? Cine suntem? Încotro ne îndreptăm?*, pictură (1898)

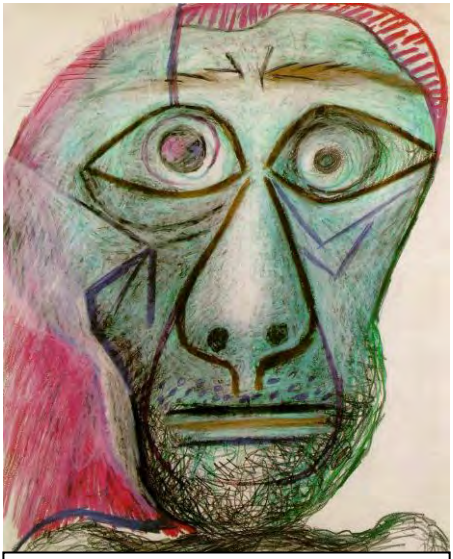
[115] „En tout justice, il vaudrait mieux considérer que chaque espèce a sa propre spécialisation et que celle de l'homme est d'avoir une conscience", Robert Clarke, *op. cit*., p. 74.

[116] „Odată cu *sapiens* se naşte dualitatea subiectului şi obiectului, legătura indestructibilă, ruptura insurmontabilă, pe care mai târziu, în mii de feluri diferite, toate religiile, toate filozofiile vor încerca să o depăşească sau să o aprofundeze. Deja omul disociază destinul său de un destin natural, deşi este încredinţat că supravieţuirea sa ascultă de legile naturale ale dedublării şi metamorfozei. Există deci în el interferenţe între o obiectivitate mai bogată şi respectiv o subiectivitate mai bogată, şi aceasta pentru că şi una şi cealaltă corespund unui progres al individualităţii", Edgar Morin, *Paradigma pierdută*, *ed. cit*., p. 104.

65.Edvard Munch, *Seară pe Strada Karl Johann*, pictură (1893)

66. Vincent van Gogh, *Noapte înstelată*, pictură (1889)

67. Paul Klee, *Dansând în fața fricii*, pictură (1938)



68. Pablo Picasso, *Autoportret în fața morții*, pictură (1972)

Alienarea, întrebările privitoare la sensul existenței, dorința de a pătrunde tainele universului, de a putea privi lumea „cu alți ochi", sunt teme care au fost dezvoltate în arta modernă.
„Primitivii" din tablourile lui Gauguin sau orășenii de pe strada Karl Johann ai lui Munch sunt la fel de neajutorați în fața fricii și a misterului morții.
Angoasă nedefinită exprimată prin simboluri abstracte (Klee) sau continuum în care diferențierile nu se mai fac decît cu greutate (van Gogh), adaptarea omului la lume nu este mai ușor de făcut în zorii sec. XX, decât ar fi putut fi, probabil, în zorii îndepărtați ai umanității.

Naşterea conştiinţei presupune tocmai recunoaşterea acestei breşe între subiectiv şi obiectiv, între imaginar şi real, între adevăr şi eroare. Conştiinţa nu aduce certitudinea adevărului în lumea lui *Homo sapiens*, ea, de fapt, deschide calea incertitudinii, ambiguităţii şi relativităţii. Regresiunea instinctelor se combină cu un progres al aptitudinilor euristice ale creierului în rezolvarea problemelor puse de mediu, omul nemaifiind obligat genetic să acţioneze într-un anumit fel, ci putând (şi trebuind) să aleagă şi să decidă de unul singur finalitatea acţiunilor sale. Conştiinţa permite o mai bună stăpânire a realităţii, fără să garanteze însă corectitudinea unei anumite interpretări a acestei realităţi. Progresiva despecializare a creierului l-a lăsat pe om lipsit de ajutorul instinctelor, însă l-a înzestrat cu un fenomen ce nu există în lumea naturală: liberul arbitru. Omul nu mai ştie în mod natural ce este lumea şi care este rolul său în această lume, în schimbul posibilităţii de a-şi putea *construi* singur lumea. Conştiinţa i-a adus omului libertatea alegerii, răpindu-i siguranţa dată de instinctele specializate ale speciei. Această despecializare a permis astfel dezvoltarea individului, în detrimentul speciei, cu menţiunea că dezvoltarea individului nu se poate face decât în sânul unei societăţi care-i formează pe (ca) indivizi.

Deşi fenomen înnăscut, ca şi capacitatea de vorbire, conştiinţa nu se dezvoltă de la sine în creierul lui *sapiens*, este un fenomen ce trebuie dezvoltat şi încurajat să se dezvolte, în primul rând prin învăţarea unui limbaj (conştiinţa de sine şi limbajul fiind fenomene strâns legate). Cazul copiilor crescuţi în sălbăticie arată că limbajul şi conştiinţa de sine specific umane nu se dezvoltă în absenţa unei societăţi umane, iar copiii se dezvoltă imitând comportamentul animalelor sălbatice alături de care au trăit. Primii ani din viaţa unui copil sunt esenţiali în dobândirea unui model mental al lumii care să-i permită adaptarea la realitate. În lipsa unui model uman, copiii vor imita modelul cel mai apropiat şi, trecuţi de o anumită vârstă (în principiu vârsta pubertăţii, adică 12-13 ani), ei vor avea din ce în ce mai puţine posibilităţi să dobândească un alt model mental de construire a realităţii. Învăţarea unui limbaj este posibilă în continuare, dar niciodată copilul nu va mai ajunge la aceeaşi dezvoltare pe care i-ar fi dat-o evoluţia în sânul unei societăţi umane. *Homo sapiens* este definit, aşadar, şi ca fiinţă fundamental socială, capacităţile sale înnăscute de învăţare prin imitare având nevoie de un mediu cultural şi social pentru a se dezvolta.

Prin intermediul acestui fenomen propriu al conştiinţei, omul se înscrie în lume ca fiinţă gânditoare, ca fiinţă ce nu-şi mai pune doar problema cunoaşterii lumii, ci problema cunoaşterii în sine[117]. Legată atât de dezvoltarea limbajului, cât şi de capacitatea de reprezentare şi de cunoaştere, conştiinţa a fost văzută de biologul Richard Dawkins drept punctul culminant al unei capacităţi de imitare şi de încercare de aproximare a viitorului ce nu este specific doar lui *sapiens*, dar care şi-a găsit împlinirea în creierul complex al acestuia: „Evoluţia capacităţii de a imita pare să fi ajuns în punctul culminant în conştiinţa subiectivă. De ce a trebuit ca lucrurile să se petreacă astfel este cel mai profund mister cu care se confruntă biologia modernă. Conştiinţa poate să apară atunci când abordarea lumii de către creier devine atât de completă încât trebuie să includă şi un model al creierului însuşi"[118].

Considerând complexitatea cerebrală drept „firul conducător pentru înţelegerea hominizării", Edgar Morin aşază alături de dualitatea obiectiv-subiectiv, încă un element specific creierului sapienţial, şi anume relaţia ambiguă ce se stabileşte între creier şi mediu. Nici unul dintre mesajele care-i parvin creierului nu poate fi dezambiguizat de la sine, întrucât „nici un dispozitiv nu permite în creier distincţia între stimulii externi şi stimulii interni, în speţă, între vis şi veghe, halucinaţie şi percepţie, imaginar şi realitate, subiectiv şi obiectiv"[119]. Cu alte cuvinte, realitatea şi imaginarul au ambele drept de cetate în lumea lui *Homo sapiens*, întrucât „*sapiens* a inventat iluzia"[120]. Mecanismele cerebrale care au stat la baza elaborării unui model mental al lumii reale au dus şi la elaborarea unor fenomene proprii spiritului pe care cercetătorul francez le reuneşte sub denumirea de produse *noologice*. Din sfera acestor producţii fac parte imaginile, simbolurile, ideile, fenomene ce au rezultat din hipercomplexitatea creierului uman, dar care au ajuns să dobândească o existenţă proprie:

---

[117] „Conştiinţa este fenomenul prin care cunoaşterea încearcă să se cunoască", E. Morin, *Paradigma pierdută*, *ed. cit.*, p. 195.

[118] *Apud* Richard Leakey, *op. cit.*, p. 177.

[119] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 132.

[120] *Ibid.*, p. 113.

> Astfel, prin *homo sapiens*, lumea exterioară, fiinţele şi obiectele care-l înconjoară au obţinut o a doua existenţă, concretizată prin prezenţa în spirit, în afara percepţiei empirice, a unei imagini mentale analoage imaginii pe care o formează percepţia, ea nefiind decât rememorarea acesteia din urmă. De acum încolo, orice semnificant, chiar şi semnul convenţional, va implica potenţial prezenţa semnificatului (imagine mentală), iar acesta se va putea confunda cu „referentul", adică cu obiectul desemnat empiric.[121]

Imaginea mentală şi imaginea materială (imaginea ca reprezentare a unui obiect al lumii reale) se vor întâlni în creierul uman pe acelaşi plan de existenţă. Ceea ce înseamnă că, pentru omul normal, lucrurile pe care le vede şi lucrurile pe care le inventează pot face parte, ambele, din realitate. În momentul când diferenţa între cele două nu mai este recunoscută, atunci avem de-a face cu o deformare a realităţii ce anunţă boala psihică. Produse ale spiritului sau produse empirice, imagini mentale sau imagini materiale, atât imaginile pe care le vede, cât şi imaginile pe care le creează, ambele sunt, pentru *homo sapiens*, *reale*.

II.4. Moartea arhaică

„La frontierele *no man's land*-ului antropologic, datul primar, fundamental, universal, al morţii umane este mormântul."[122]

În viziunea mai multor paleoantropologi şi antropologi (printre care Edgar Morin, Richard Leakey, Robert Clarke sau André Leroi-Gourhan) prima manifestare culturală care poate sta singură ca dovadă a existenţei unei conştiinţe de sine şi a unei gândiri simbolice ce depăşeşte datul imediat se referă la ritualul înmormântării. Ritualul funerar este prima manifestare de la care se poate vorbi de existenţa unui nou mod de a fi în lume, unul care nu mai este doar biologic, ci şi cultural. Umanizarea morţii şi scoaterea sa de sub incidenţa biologicului presupune negarea ca sfârşit total şi deschiderea porţilor

---

[121] *Ibid.*, p. 107.

[122] „Aux frontières du *no man's land* anthropologique, la donnée première, fondamentale, universelle de la mort humanie est la sépulture", Edgar Morin, *L'Homme et la Mort*, *ed. cit*., p. 32.

lumii de dincolo. Însă cercetările arheologice arată că, în timp ce primele specii de hominide (primate care se puteau deplasa în poziţie bipedă) au apărut acum circa 7 milioane de ani, iar primul om modern a apărut între 2,4 şi 2 milioane de ani[123], primele mărturii ale îngropării deliberate datează de abia de 100 000 de ani[124]. Siturile citate cel mai adesea sunt cele de la Qafseh şi Skhül din Israelul de azi şi cel de la Qena din Egipt. Aşezarea cadavrelor într-o anumită poziţie (poziţie fetală sau aşezarea corpului în poziţia normală, dreaptă), acoperirea lor cu ocru sau cu plante, prezenţa podoabelor sau a uneltelor, ofrande animale, acoperirea mormântului cu pietre pentru a nu fi descoperit de animale, toate acestea sunt dovezi ale unei intenţionalităţi ce exclude caracterul arbitrar[125]. Descoperirea acestor puneri în scenă ridică întrebarea dacă ele se adresau unei situaţii din această lume (protejarea cadavrului de animale sălbatice sau păstrarea lui într-un loc anume pentru a putea rămâne în memoria celorlalţi membri ai comunităţii) sau unei situaţii dintr-o altă lume (lumea de dincolo, invizibilă, unde cel mort şi-ar putea continua existenţa). Deşi o îngropare făcută din motive „igienice" nu iese complet din discuţie,

[123] *Homo erectus* – prezenta un volum mărit al creierului, avea capacitatea de a se deplasa complet biped şi chiar de a alerga, folosea focul şi fabrica unelte după un tipar mental bine definit, iar vânătoarea era un important mijloc de subzistenţă; a fost, de asemenea, primul om care a părăsit hotarele Africii, populând Asia şi Europa.

[124] O atestare anterioară a unei înmormântări colective, datând de acum 350 000 de ani, a fost descoperită în Spania la Sima de los Huesos, unde, într-o groapă de 13 metri, au fost găsite 30 de schelete aparţinând speciei *Homo Heidelbergensis*. În lumea ştiinţifică există însă numeroase dispute care contestă caracterul intenţional al acestui ansamblu funerar.

[125] „Les plus anciennes sépultures, datant de 100 000 ans (datation de celles de Qafzeh), indiquent une volonté d'apporter des traitements particuliers au corps défunt, d'élaborer la structure funéraire, le rituel qui accompagne la cérémonie des adieux et sans doute celle des visites de memoire. [...] La répartition fonctionnelle des parures, des outils ou des armes, la présence d'ocre et d'offrandes animales peuvent confirmer les intentions précises observées à chacune des fouilles de sépulture paléolithique", Jean-Pierre Mohen, „Le propre de l'espèce humaine", în *La mort et l'immortalité*, *ed. cit.*, p. 290.

majoritatea cercetătorilor tind să vadă aici primele dovezi ale irupţiei imaginarului în realitate. Probabil că cel mai corect ar fi să luăm ca adevărate ambele posibilităţi, întrucât acţiunile umane în general se pot revendica de la o dublă semnificaţie, una practică şi una simbolică. Chiar dacă s-ar fi născut dintr-o necesitate igienică, înmormântarea nu a rămas doar la acest stadiu practic, ci s-a transformat într-un ritual complex (şi totodată gratuit, ca şi arta), un ritual ce a ajuns să fie considerat ca fundament al culturii umane.

Caracterul intenţional al practicilor funerare este legat atât de prezenţa conştiinţei de sine (omul începe să fie văzut ca o individualitate şi nu doar ca un individ al unei specii), cât şi de inventarea primei lumi imaginare (Lumea de Dincolo) şi, ca urmare, de irupţia imaginarului în realitate. Sfârşitul definitiv al unei conştiinţe care ştie că *există* este lucrul de neacceptat prin excelenţă, motiv pentru care omul alătură conştiinţei inevitabilităţii morţii şi o conştiinţă a transformării morţii într-o altă viaţă, o transformare care permite păstrarea identităţii celui mort, chiar şi dincolo de moarte: „În acelaşi timp cu conştiinţa realistă a transformării, credinţa că această transformare sfârşeşte într-o nouă viaţă în care identitatea celui transformat se menţine (reînviere sau supravieţuire a «dublului») ne arată că imaginarul pătrunde în forţă în percepţia realului, în timp ce mitul îşi face, la rându-i, loc în viziunea asupra lumii. Din acest moment, ele vor deveni în acelaşi timp produse şi co-producători ai destinului uman”[126].

Deşi, în general, această practică este văzută ca fiind un apanaj al lui *Homo sapiens sapiens*, strămoşul omului modern, ea este prezentă şi la „vărul” său european *Homo sapiens neanderthalensis*. Considerat timp îndelungat o brută primitivă, „omul cavernelor”, Omul de Neandertal este totuşi un *sapiens*, care fabrică unelte (cunoscute sub denumirea de cultură musteriană), are capacitatea vorbirii, colecţionează obiecte din natură cu forme ciudate (ceea ce denotă atât curiozitate, cât şi un simţ dezvoltat al formei) şi îşi îngroapă morţii. Dispariţia sa misterioasă acum 30 000 de ani a lăsat însă multe întrebări neelucidate, dintre care cea mai controversată este cea a întâietăţii practicilor funerare, care au fost atestate cam în aceeaşi perioadă la ambele specii de hominizi. Indiferent însă de aspectul întâietăţii, sigur este că,

[126] Edgar Morin, *Paradigma pierdută*, *ed. cit*., p. 102.

începând de acum 100 000 de ani, această nouă tradiţie s-a generalizat, transformându-se într-un punct de cotitură al istoriei umanităţii şi anume însuşirea unei noi conştiinţe a morţii în care aceasta începe să fie considerată ca făcând parte din viaţă[127].

Revenind la începutul acestui subcapitol, putem sintetiza importanţa acestor doi factori în istoria umanităţii, unealta şi mormântul, dar şi legătura lor cu imaginea şi cu individul. Fabricarea uneltelor presupune, mai întâi, recunoaşterea unei forme în natură şi a utilităţii sale practice, şi, mai apoi, reproducerea intenţionată a acestei forme după un tipar mental prestabilit. Aceste operaţii implică atât utilizarea memoriei, cât şi a capacităţii de a vedea în perspectivă şi de a rezolva probleme abstracte. Fabricarea unei unelte presupune a avea prezentă în minte *imaginea* acestei unelte. Totodată, înmormântarea rituală a unui individ are ca scop transpunerea corpului său într-o altă lume (o lume *imaginată*), dar şi păstrarea memoriei sale (a *imaginii* sale) în sânul comunităţii. Ulterior, aceşti morţi vor da naştere cultului strămoşilor, care vor deveni morţii mitici, cei care vor întemeia civilizaţiile şi se vor transforma apoi în fiinţe divine[128].

După mai mult de două milioane de ani de când fabrică unelte pentru a se adapta tot mai bine mediului său înconjurător, după mai bine de 100 000 de ani de când îşi îngroapă morţii pentru a se putea sustrage aneantizării, omul, deşi din punct de vedere tehnologic stăpâneşte din ce în ce mai bine lumea, din punct de vedere spiritual se află în continuare în căutarea propriei fiinţe şi a propriului loc pe Pământ. În zorii umanităţii, ca şi în societatea postindustrială, omul a fost, este şi, probabil, va fi mereu, în căutarea *sensului vieţii*. După cum foarte frumos sintetizează paleoantropologul Yves Coppens:

---

[127] „Există o activitate umană care evocă conştiinţa, activitate care îşi lasă uneori sigiliul în urmele preistorice: îngroparea deliberată a celor morţi. Îngroparea rituală a defunctului vorbeşte clar despre conştiinţa morţii şi, deci, despre o conştiinţă de sine", Richard Leakey, *op. cit.*, p. 193.

[128] „La mort, comme l'outil, affirme l'individu, le prolonge dans le temps comme l'outil dans l'espace, s'efforce également de l'adapter au monde, exprime la même inadaptation de l'homme au monde, les mêmes possibilités conquérantes de l'homme par rapport au monde", E. Morin, *L'Homme et la Mort*, *ed. cit.*, p. 32; „Le même mouvement produit outils et mythes qui s'accrochent au monde biologique et la dépassent", *ibid.*, p. 118.

„Unealta s-a îmbunătăţit, cunoaşterea mediului s-a dezvoltat, dar noi ne continuăm căutarea pentru a descoperi ceea ce suntem”[129].

II.5. „Aceasta este mâna mea...” Angoasă, individualitate, moarte

„Conştiinţa morţii merge mână în mână
cu individualizarea omenească, cu constituirea
de individualităţi singulare, operă a persoanei.”[130]

Singur în biserica unde nu a găsit nici un Dumnezeu, după o confruntare strânsă cu Moartea, Antonius Block îşi priveşte cu atenţie mâna, pe ambele părţi, rostind gânditor: „Aceasta este mâna mea”. Întors din lunga şi inutila sa rătăcire, Block regăseşte în cele din urmă drumul spre sine, doar privindu-şi mâna. Conştiinţa propriei persoane i se revelează pornind de la o constatare banală: „Aceasta este mâna *mea*”. Însă această conştientizare nu are loc oricum. În mod sigur, cavalerul avusese numeroase ocazii de a-şi privi mâna sau de a se regăsi pe sine, însă căutarea sa centrifugă, orientarea doar către semne exterioare, fusese principala piedică în a se găsi pe sine (şi pe Dumnezeu totodată). Confruntarea cu moartea, cu propria moarte, conştientizarea acută a faptului că, până la urmă, moartea ne înşală pe toţi[131] (ne înşală în credinţa noastră infantilă că putem cumva să o ocolim, că suntem speciali într-un fel), îl obligă să iasă din starea de negare a morţii, să lase deoparte grijile superficiale, căutările inutile, pentru a se întoarce spre interior, spre propria persoană şi spre lucrurile esenţiale ale vieţii. O astfel de „revelaţie” nu poate avea loc

[129] „L’outil s’est amelioré, la connaissance du milieu, dévélopée, mais nous poursuivrons toujours la recherche de ce que nous sommes”, Yves Coppens, *Pré-Ambules: les premiers pas de l’homme*, Paris, Odile Jacob, 1988, p. 166.

[130] Paul-Ludwig Landsberg, *Eseu despre experienţa morţii*, traducere din limba franceză de Mariana Vazaca, Bucureşti, Humanitas, col. „Phi”, 2006, p. 24.

[131] Cu puţin înainte de scena respectivă, Block îşi dezvăluie gândurile cele mai profunde, precum şi strategia Morţii la jocul de şah, deghizată în călugăr. În momentul când vede cine este, de fapt, confesorul său izbucneşte: „M-ai înşelat!”.

în condiţiile obişnuite de existenţă, este nevoie de un declanşator puternic, o criză care să zdruncine din temelii existenţa cotidiană. Cel mai puternic astfel de declanşator este confruntarea cu propria moarte, conştiinţa faptului că „şi eu *pot* muri", numită de psihologul american Irvin D. Yalom „situaţie-limită"[132].

69. Imagine din *A şaptea pecete* (*„Aceasta este mâna mea..."*)

70. Auguste Rodin, *Mâna lui Dumnezeu*, sculptură în piatră (1897-1898)

71. Albrecht Dürer, *Mâini în rugăciune*, gravură (cca. 1508)

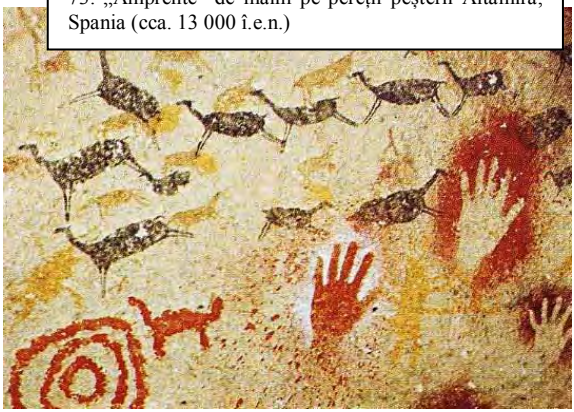
Ca și Bergman, și artistul preistoric pare a fi intuit existența unei legături strânse între propria mână și exprimarea individualității. Amprentele de mâini de pe pereții grotelor din Franța și Spania trimit la ideea unei subite conștiințe de sine a individului care își dă seama că se privește pe el însuși în imaginea propriei mâini.

Eliberată de funcția exclusiv biologică, mâna își găsește o nouă utilitate (la fel de necesară pentru supraviețuirea umană, ca și cea biologică): ea *creează*. Visul demiurgic al omului nu începe de la creier, ci de la acțiunea creatoare a mâinilor sale.

„*Aceasta este mâna mea*" – de o incredibilă simplitate, cuvintele lui Block condensează istoria zbuciumată a drumului de la prima unealtă la conștiință și până la prima operă de artă.

[132] „O «situaţie-limită» este un eveniment, o experienţă crucială care aruncă persoana în confruntarea cu propria «situaţie» existenţială din lume. O confruntare cu propria moarte («moartea mea») este o situaţie-limită fără egal, având puterea de a provoca o basculare importantă a modului în care individul trăieşte în lume", Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit*., p. 19.

72. „Amprenta" unei mâini, grota Pench Merle, Franta (cca. 18 000 î.e.n.)



73. „Amprente" de mâini pe pereţii peşterii Altamira, Spania (cca. 13 000 î.e.n.)

Deşi, naşte o criză, această situaţie-limită este, în cele din urmă, benefică, întrucât are darul de a scoate omul din sfera preocupărilor banale şi de a da vieţii o perspectivă nouă, una mai profundă şi mai *adevărată*. Ne întoarcem astfel la ideea susţinută de Irvin D. Yalom, cea conform căreia „deşi moartea distruge omul la nivel fizic, ideea morţii îl salvează", pentru că „moartea este condiţia care face posibilă viaţa autentică"[133]. Această conştientizare a propriei morţi este catalizatorul care naşte, deopotrivă, dorinţa existenţei unui sens superior al vieţii, ca şi conştiinţa propriei individualităţi. Teama de moarte nu este altceva decât teama pierderii individualităţii şi teama de a fi nevoit să accepţi că, de fapt, viaţa nu are nici un sens. Revenind la filmul lui Bergman, pentru Block întâlnirea cu propria moarte are aceeaşi valoare de experienţă crucială care-i schimbă modul de a privi lumea, determinându-l să se întoarcă, totodată, şi spre sine însuşi, spre propria individualitate: „Aceasta este mâna mea. Soarele este încă sus pe cer, iar eu, Antonius Block, joc şah cu moartea!" În străfulgerarea unei clipe, Block are conştiinţa propriei individualităţi, a propriei situaţii în lume, a caracterului său muritor, dar şi conştiinţa propriei libertăţi în raport cu toate aceste situaţii existenţiale.

[133] *Ibid.*, pp. 44-45.

Sentimentul tragic al morţii este determinat, aşadar, de relaţia strânsă între ideea de moarte şi cea de pierdere a individualităţii. Deşi o recunoaşte ca prezenţă şi ca sfârşit iminent, omul este contrariat de inevitabilitatea morţii şi îşi dedică viaţa negării ei ca sfârşit *total*[134]. De când s-a ştiut muritor, grija principală a omului a fost să-şi salveze individualitatea, chiar şi dincolo de moarte. Această criză este, în parte, depăşită prin imaginea unei Lumi de Dincolo în care existenţa este încă posibilă. În lipsa unor mărturii scrise este, evident, imposibil de ştiut cum arăta această Lume de Dincolo, însă prezenţa mormintelor este considerată ca o dovadă incontestabilă a existenţei sale în conştiinţa oamenilor arhaici. Existând ca individ al unui grup, omul se erijează într-o persoană de neînlocuit care lasă o amintire membrilor acelui grup şi a cărui absenţă (după moarte) poate fi suportată doar prin transformarea lui în altceva – într-o imagine. Că e mormânt sau existenţă proiectată într-o lume de dincolo, imaginea trebuie să-i supravieţuiască omului.

Antropologia şi mai ales paleoantropologia au încercat să determine care sunt caracteristicile omului ca specie, pentru a putea determina astfel care a fost însuşirea care l-a făcut să scape din capcana experienţei imediate a realităţii şi să încerce s-o domine, cunoscând-o. Fabricarea uneltelor, utilizarea limbajului, aptitudinile sociale, mărirea creierului, poziţia bipedă, rând pe rând toate au fost analizate şi prezentate ca inovaţia specifică lui *homo sapiens*. Numai că în decursul timpului toate au fost descoperite de către cercetători în stadii de dezvoltare, mai rudimentare ce-i drept, şi la alte primate superioare. Ce nu s-a descoperit niciodată la un alt mamifer au fost însă două fenomene fundamental umane şi de o importanţă deosebită: îngroparea rituală a morţilor şi manifestările artistice. Chiar dacă şi maimuţele superioare se pot folosi de unelte, au un comportament social dezvoltat şi posedă un sistem de „comunicare", nici o altă specie nu-şi îngroapă semenii din raţiuni simbolice sau magice şi nu poate face o reprezentare a lumii pe care o percepe cu simţurile, dând astfel naştere unei a doua lumi, o imagine a celei dintâi, prin

[134] Oricât ar părea de paradoxal, această tendinţă de negare a morţii este adânc înrădăcinată în noi încă din copilărie, sprijinindu-se pe două credinţe care vor continua să se manifeste pe parcursul întregii vieţi: credinţa fiecăruia în caracterul său special şi credinţa într-un salvator suprem. V. Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit*., pp. 106, 118, 119.

intermediul căreia o poate stăpâni şi cunoaşte mai bine pe aceasta. Mărcile omului modern (*Homo sapiens sapiens*) sunt astfel mormântul şi imaginea (reprezentarea)[135].

O constantă a societăţilor umane din cele mai vechi timpuri o constituie această prezenţă a morţii, precum şi rolul important al strămoşilor (morţilor), în viaţa socială şi culturală a celor vii[136]. Dezvoltarea individualităţii în detrimentul speciei şi al colectivităţii a făcut ca fiecare membru al unui grup să aibă propria personalitate de neînlocuit. A-ţi trăi viaţa ca individ presupune învestirea ei cu semnificaţie şi sentimente, iar ideea că toate acestea se vor sfârşi, că trebuie să se sfârşească a fost de neacceptat şi de negândit pentru om (ceea ce a dus la credinţa în propria nemurire despre care vorbeşte Freud)[137]. Nevoia umană de nemurire nu este, astfel, decât exprimarea nemijlocită a structurii lăuntrice a omului, a adevărului intim al fiinţei, tendinţa profundă a spiritului uman fiind tocmai cea de afirmare a sinelui. În adâncul sufletului său, omul nu poate accepta că această viaţă trecătoare este destinul său, că această existenţă este tot ceea ce există pe lume. Speranţa sa se îndreaptă către posibilitatea supravieţuirii, către existenţa unei lumi spirituale (o lume ce exprimă şi adevărul profund al fiinţei, ceea ce crede fiinţa conştientă că *este*) care să scape aneantizării şi uitării: „Dacă natura umană are nevoie de nemurire, faptul nu provine nici din egoism, nici dintr-o idee fixă, nici dintr-un atavism istoric oarecare. Această nevoie însăşi stă mărturie pentru o structură ontologică fundamentală: *conştiinţa imită fiinţa*

---

[135] „Era creierului dezvoltat începe cu omul de Neanderthal, care este deja *sapiens* şi care apoi îi va face loc omului actual, singurul şi ultimul reprezentant al familiei hominienilor şi al genului om pe pământ. Atunci când apare *sapiens*, omul este deja *socius*, *faber*, *loquens*. Ceea ce sapiens aduce nou lumii nu este deci reprezentat, aşa cum s-a crezut, de societate, tehnică, logică şi cultură. Noutatea constă, din contră, în ceea ce până în prezent a fost considerat epifenomenal sau salutat simplist ca semn de spiritualitate, anume în sepultură şi pictură", E. Morin, *Paradigma pierdută, ed. cit*., p. 101.

[136] „Les ancêtres défunts continuaient souvent à jouer un rôle dans la société des vivants", Jean-Pierre Mohen, *art. cit*., în *La mort et l'immortalité*, *ed. cit*., p. 287.

[137] V. mai înainte, *Argument*, subcap. „Eu sunt Moartea!".

profundă"[138]. Îngroparea deliberată a membrilor comunităţii se face ca urmare a conştientizării acestei absenţe pe care o lasă moartea şi din dorinţa de a umple golul lăsat de ea. Pentru a înţelege umanizarea morţii şi importanţa acesteia pentru om, ar trebui să încercăm să înţelegem care este specificul omului. De ce este omul singura vietate care încearcă să afle „cine" este?

Moartea nu este pentru om numai o realitate biologică, ci şi una socială, cosmologică şi existenţială. Când moare un om, se stinge un întreg univers de gânduri şi sentimente, o întreagă lume, ceea ce face ca moartea să fie la propriu, pentru fiecare, sfârşitul lumii. Şi tocmai de aceea devine de neacceptat. Toate eforturile omului, de când a avut o conştiinţă aparte, cu o individualitate proprie, se îndreaptă către negarea morţii ca sfârşit ultim, ca aneantizare, ca uitare. După cum spune Eliade, „spaima de moarte îşi are rădăcinile în contrazicerea ideii pe care şi-a făcut-o omul despre sine"[139]. Individualitatea, greu dobândită, nu trebuie pierdută, iar omul nu poate pieri iremediabil, la fel ca animalele şi plantele. De aceea, oamenii au încercat întotdeauna să dea un sens morţii, să dea un sens non-sensului, absurdului. Au încercat, cum am mai spus, *să moară coerent*[140]. În mijlocul hazardului din care este constituită viaţa umană (hazard ce ţine atât de viaţa în mijlocul naturii, cât şi de cea în mijlocul societăţii), măcar moartea, tocmai prin faptul că este definitivă şi ireversibilă, ar trebui să poată fi învestită cu un sens care să dăinuie. Dacă nu-şi poate hotărî viaţa, şi dacă nu poate împiedica sfârşitul, omului ar trebui să i se lase totuşi dreptul de a găsi un sens în moarte. Reîncarnare, dublu, strămoş mitic, lume de dincolo, orice are mai mult sens decât gândul neantului etern. Ambiţia profundă a omului este supravieţuirea cu orice preţ.

După cum am arătat, conştiinţa morţii este legată de apariţia conştiinţei de sine la *homo sapiens*. Ea este legată de capacitatea de

---

[138] Paul-Ludwig Landsberg, *op. cit*., p. 47.

[139] Mircea Eliade, *Arta de a muri: antologie*, ediţia a III-a adăugită şi îmbunătăţită, selecţie de texte şi note de Magda Ursache şi Petru Ursache, prefaţă de Petru Ursache, Cluj-Napoca, Eikon, 2006, p. 65.

[140] „Oamenii din toate timpurile caută să moară coerent, să-şi explice sfârşitul", Adela Toplean, *op. cit*. p. 36.

previziune, de abstractizare, de noţiunea timpului (amintirea morţilor în grupul celor vii şi cunoaşterea ideii de moarte ca eveniment, înainte ca acesta să aibă loc, denotă o gândire care nu se mai limitează la momentul prezent, ci şi la un moment trecut şi la unul viitor). Conştiinţa care a recunoscut moartea ca pierdere definitivă este totodată şi tot cea care neagă această cunoaştere. Irupţia morţii în universul uman se manifestă aşadar ca o contradicţie: cunoaştere obiectivă, dar şi transformare subiectivă a morţii în *altceva*. Un *altceva* care permite supravieţuirea omului şi păstrarea individualităţii sale dincolo de moarte. Cunoaşterea morţii se transformă în negare a morţii. Atât cunoaşterea obiectivă a realităţii morţii, cât şi negarea subiectivă a acestei realităţi, corespund unui progres al individualităţii la *homo sapiens* pentru care moartea se traduce prin teama de pierdere a acestei individualităţi. Moartea devine de neacceptat pentru conştiinţa care începe să cunoască, care îşi formează o imagine mentală a lumii ce-i permite să observe, să cunoască, să clasifice. Astfel, pentru a stăpâni (şi) moartea, omului nu-i rămâne decât să-i făurească şi ei o imagine…

II.6. La început a fost imaginea...

„Omul este, în mod natural, locul imaginilor."[141]

Ca şi conştiinţa morţii, recunoaşterea şi producţia imaginilor este o constantă umană universală. Fabricarea imaginilor a fost unul dintre cele mai vechi şi mai proprii impulsuri ale oamenilor din toate timpurile[142]. Discutând necesitatea fundamentală a spiritului de a produce imagini pentru „a sesiza realitatea ultimă a lucrurilor", Eliade considera, la rândul său, că „dacă există o solidaritate totală a speciei umane, ea nu

[141] „L'homme est naturellement le lieu des images", Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, *ed. cit*., p. 77.

[142] „Pretutindeni unde au trăit oameni în Africa, Asia, Europa sau Australia, ei au creat imagini ale lumii lor. Imboldul de a realiza reprezentări a fost vădit irezistibil", Richard Leakey, *op. cit*., p. 130.

poate fi resimţită şi «transpusă în act» decât la nivelul Imaginilor”[143]. Superioritatea şi universalitatea imaginii, în opoziţie cu limitarea impusă de concept, este dată tocmai de această plurivalenţă a sa care reprezintă modalitatea cea mai potrivită pentru a putea exprima contradicţiile realităţii. Ceea ce conceptul îngrădeşte imaginea deschide[144]. Iar universalitatea ei se afirmă dincolo de timp („Fiecare fiinţă istorică poartă în sine o mare parte a umanităţii de dinainte de Istorie”[145]) şi de spaţiu („Ceea ce menţine «deschise» culturile este aşadar prezenţa Imaginilor şi a simbolurilor; în orice cultură, australiană sau ateniană, situaţiile-limită ale omului sunt perfect revelate datorită simbolurilor pe care le susţin culturile respective”[146]). Aceste situaţii-limită nu se referă la evenimente istorice, ci la experienţe existenţiale, precum cea prin care omul devine conştient de locul său în cosmos. Anistorice, aceste experienţe revelează aspectele cele mai profunde ale realităţii, care refuză orice alt mijloc de cunoaştere, oferind totodată o cale de acces pentru o cunoaştere completă a omului, în afara condiţiilor istorice ale existenţei sale[147]. Creaţii ale spiritului, imaginile, simbolurile şi miturile nu sunt create arbitrar (după cum afirmă Claude Lévi-Strauss într-o expresie inspirată „oamenii nu gândesc miturile, miturile se gândesc ele însele”[148]), ci răspund unei nevoi şi unei funcţii fundamentale, aceea de „dezvăluire a celor mai secrete modalităţi ale fiinţei”[149].

Teoretizând întâietatea imaginii asupra ideii, Herbert Read dezvoltă în două dintre cărţile sale concepţia unei necesităţi biologice

---

[143] Mircea Eliade, *Imagini şi simboluri: eseu despre simbolismul magico-religios*, traducere din limba franceză de Alexandra Beldescu, prefaţă de Georges Dumézil, Bucureşti, Humanitas, col. „Seria Eliade”, 1994, p. 21.

[144] „Puterea şi menirea Imaginilor constau în faptul că arată tot ce rămâne refractar conceptului”, *ibid.*, p. 25.

[145] *Ibid.*, p. 15.

[146] *Ibid.*, p. 215.

[147] „Visurile, reveriile, întruchipările nostalgiilor sale, ale dorinţelor, ale elanurilor sale etc. sunt tot atâtea forţe care propulsează fiinţa umană istoriceşte condiţionată într-o lume spirituală infinit mai bogată decât aceea, mărginită, a «momentului» ei «istoric»”, *ibid.*, p. 16.

[148] *Apud* Edgar Morin, *Paradigma pierdută*, *ed. cit*., p. 224.

[149] *Ibid.*, p. 15.

specific umane de creare a imaginilor[150]. În viziunea sa, imaginea se naşte ca dorinţă de „a exercita o cuprindere mai fermă a realităţii”[151], dorinţă determinată de nesiguranţa şi anxietatea existenţială intrinsecă omului. Iar arta, în zorii umanităţii, departe de a fi o activitate gratuită sau estetică, era un mijloc de supravieţuire, „stăpânirea realităţii însăşi prin percepţia senzorială”[152]. Libertatea omului începe, după Read, cu *voinţa spre formă*[153], iar „originile formei în artă sunt şi originile logosului, ale cunoaşterii fiinţei şi ale realităţii”[154]. Sentimentul formei a pătruns în conştiinţa umană prin degete, iar capacitatea de a reţine această imagine perceptuală (şi, mai târziu, de a o reproduce) au devenit baza inteligenţei umane[155]. În zorii umanităţii, din teama de moarte şi de necunoscut, oamenii au făurit imagini şi simboluri pentru a deveni conştienţi de realitatea care-i înconjura şi pentru a putea opri pentru o clipă devenirea continuă a timpului. Artistul era, atunci, cel care „suspenda fluxul într-un moment semnificativ”, un moment pe care îl putem numi „imagine”[156]. Produs esenţialmente uman, arta (luată, în sensul larg, de capacitatea de a produce forma), este, în acelaşi timp, creaţie şi creator al omului. Iar sentimentul sacrului, al transcendentului,

---

[150] Herbert Read, *Imagine şi idee: funcţia artei în dezvoltarea conştiinţei umane*, traducere din limba engleză de Ion Herdan, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, Bucureşti, Univers, col. „Studii”, 1970 („Înaintea cuvântului a fost imaginea; primele încercări atestate ale omului de a determina realitatea sunt încercări picturale”, p. 12) şi *Originile formei în artă*, *ed. cit*. („Conştiinţa umană a început cu formele percepţiei, iar inteligenţa şi spiritualitatea omului cu reprezentarea formei”; „Arta e un fenomen biologic; aceasta este supoziţia mea de bază”, p. 202).

[151] *Idem*, *Imagine şi idee*, *ed. cit*., p. 61.

[152] *Ibid.*.

[153] „Arta reprezintă capacitatea dată omului de a separa o formă din haosul învolburat al senzaţiilor sale, şi de a contempla această formă în unicitatea ei”, în *idem*, *Originile formei în artă, ed. cit*., p. 11.

[154] *Ibid.*, p. 103.

[155] O formulă inspirată a acestui proces am găsit-o în cuvintele lui Mihai Măniuţiu: „Din vârful degetelor începe întotdeauna lumea nevăzută a celor care au învăţat să viseze...”, în *Despre mască şi iluzie*, Bucureşti, Humanitas, 2007, p. 84.

[156] Herbert Read, *Originile formei în artă*, *ed. cit*., p. 161.

a luat naştere tocmai din acest impuls creator[157]. Originea momentului în care „forma a dezvăluit fiinţa", în care „omul a fixat concreteţea fiinţei într-o operă de artă"[158] este, ca şi naşterea conştiinţei, imposibil de reconstituit. Ceea ce nu-l face însă mai puţin real[159].

Specificul cunoaşterii umane presupune o mediere între creierul uman (care procesează orice informaţie venită din mediul înconjurător) şi realitate. Această mediere este realizată într-o primă fază de imagine, iar mai apoi de limbaj. Însă pentru a exista limbaj, şi deci abstractizare şi concept, trebuie mai întâi să existe o inteligenţă capabilă să repereze formele realităţii şi să le poată reproduce astfel încât să şi le însuşească. În viziunea filozofului francez Jean-Jacques Wunenburger, specificul imaginii este dat de natura sa ambivalentă: imaginea oferă atât o cunoaştere obiectivă a lumii înconjurătoare, cât şi posibilitatea interiorizării acestei lumi. Prin natura sa, creierul uman dă naştere la două tipuri de imagini: cele exterioare, care oferă o copie a lumii înconjurătoare, şi cele lăuntrice, care permit interiorizarea acestei lumi şi naşterea uneia noi, situată „la jumătatea drumului între concret şi abstract, între real şi ideal, între sensibil şi inteligibil"[160]. Fiind parte atât a realităţii obiective a lumii, cât şi a realităţii subiective a conştiinţei, imaginea este cea prin care omul poate ajunge, pe de-o parte, la o *reprezentare* a lumii (care constituie principalul său mijloc de cunoaştere a realului), iar pe de alta, la o interiorizare a ei (până la producerea de lumi fictive). O imagine este, aşadar, o reprezentare sensibilă a unui semnificat (real sau imaginar)

---

[157] „Simţământul sacralului nu s-a născut din vreun proces de discriminare, ci din darul de creaţie pe care omul l-a descoperit în sine", *idem*, *Imagine şi idee*, *ed. cit*., p. 53.

[158] Herbert Read, *Originile formei în artă*, *ed. cit*., p. 103.

[159] „La început a fost viaţă, cu reacţiile ei, apoi, s-a ivit o unitate: dromenon, actul înfăptuit; acest act era sau un dans (model de mişcare) sau o pictură, sau un chip sculptat (modele de percepţie), iar viaţa ritualului era identică cu viaţa acelor modele. Imaginea zeului nu era «proiectată de rit»; ritul era imaginea, iar imaginea era atât opera de artă, cât şi zeul. Abia după multe secole de dezvoltare s-a produs acea disociere a acţiunii şi a sensibilităţii care a dus la raţionalizarea religiei şi la intelectualizarea artei", *idem, Imagine şi idee*, *ed. cit*., p. 103.

[160] Jean-Jacques Wunenburger, *Filozofia imaginilor*, *ed. cit*., p. 9.

prin mijlocirea căreia avem acces la mai buna cunoaştere a unei realităţi (exterioare sau interioare)[161].

Fiind mediatoare între om şi lumea înconjurătoare, imaginile nu sunt numai surse de ficţiune, ele pătrund adânc în percepţia oamenilor şi îi pun în contact cu lumea. Experienţa tipic umană a lumii este astfel una mijlocită de imagini. Omul cunoaşte prin imagini o lume care nu este direct accesibilă simţurilor sale. Intermediară între om şi lume, imaginea se interpune în cele din urmă între conştiinţă şi realitate, şi, în loc să reprezinte lumea, ajunge să se reprezinte pe sine. Instrument de comunicare şi de cunoaştere, ea este aşadar şi un mijloc prin care omul *se* comunică, întrucât prin imaginile sale acesta îşi prezintă concepţia pe care o are despre lume la un moment dat: „Imaginile, în diversitatea lor, participă la o totalitate vie, prin care luăm cunoştinţă de noi înşine şi prin care percepem realul. Prin ele putem trăi în lume, dând sens propriei noastre existenţe. Sfera imaginilor dă naştere unui «dublu» care se interpune între om şi lume şi participă, în mod inevitabil, la câte puţin din fiecare”[162].

Materială sau mentală, imaginea permite atât conservarea, cât şi interiorizarea lumii, precum şi cunoaşterea ei dintr-o dublă perspectivă: subiectivă şi obiectivă. Dubla realitate a imaginii, fizică şi psihică, face ca pentru om fiecare lucru să aibă o existenţă dublă: una concretă, exterioară, şi una mentală, interioară[163]. Discutând

---

[161] „Putem conveni să numim imagine o reprezentare concretă, sensibilă (ca reproducere sau copie) a unui obiect (model, referent), fie el material (un scaun) sau ideal (un număr abstract), prezent sau absent din punct de vedere perceptiv, şi care întreţine o astfel de legătură cu referentul său, încât poate fi considerată reprezentantul acestuia şi ne permite aşadar să-l recunoaştem, să-l cunoaştem sau să-l înţelegem. În acest sens, imaginea se distinge atât de lucrurile reale în sine, considerate în afara reprezentării lor sensibile, cât şi de reprezentarea lor sub formă de concept, care, la prima vedere, nu pare a întreţine nici o legătură de asemănare sau de participare cu ele, de vreme ce este separat de orice intuiţie sensibilă a conţinutului lor”, *ibid.*, p. 13.

[162] Jean-Jacques Wunenburger, *Viaţa imaginilor*, traducere din limba franceză de Ionel Buşe, Cluj, Cartimpex, col. „Socrates”, 1998, p. 12.

[163] „Între datul pur al diversului sensibil şi reprezentarea sa ideatică, suportată ea însăşi de către limbaj, imaginea constituie o reprezentare mediană şi mediatoare, care colaborează atât la cunoaşterea realului, cât şi la

modalitatea proprie umanului de adaptare la realitate, Morin susţine că imaginea stă la naşterea acestei dialectici subiect-obiect, specifică unei cunoaşteri tipic umane, şi care a săpat o breşă între om şi lumea înconjurătoare. De când a dobândit conştiinţă de sine (fenomen legat de dezvoltarea individualităţii şi a conştiinţei morţii), omul a devenit atât subiect, cât şi obiect al realităţii, dualitate ce stă la baza incertitudinii şi a existenţei sale angoasate. Astfel, posibilitatea omului de a se vedea într-o dublă perspectivă a dat naştere dualităţii subiectului şi a obiectului, dar şi posibilităţii de a vedea realitatea prin mai multe perspective[164].

În viziunea antropologului francez, punctul culminant al acestei dualităţi este atins în momentul în care moartea nu mai este pentru om un sfârşit, ci o transformare. Adică în momentul în care omul arhaic, refuzând moartea, inventează Lumea de Dincolo. Din acel moment, viaţa umană se împarte între o existenţă concretă, efectivă, şi una spirituală. Conştientizat ca umbră sau în vis, dublul se interpune între om şi lume, îmbogăţind-o pe ultima cu o dimensiune spirituală care nu-i este inerentă. Făcând legătura între percepţia obiectivă a lumii şi percepţia subiectivă a conştiinţei, imaginea a fost cea care, înaintea limbajului, l-a situat pe om în lume. Şi tot imaginea a fost cea care l-a ajutat pe om să-şi creeze o lume proprie, una imaginară, dar nu mai puţin adevărată pentru el, cu ajutorul căreia să-şi poată găsi locul în lumea reală. Producţii proprii spiritului, imaginea, simbolul sau mitul sunt fenomene umane fundamentale[165].

---

dizolvarea sa în ireal", Jean-Jacques Wunenburger, *Filozofia imaginilor*, *ed. cit*., p. 9.

[164] „Astfel, prin *homo sapiens*, lumea exterioară, fiinţele şi obiectele care-l înconjoară au obţinut o a doua existenţă, concretizată prin prezenţa în spirit, în afara percepţiei empirice, a unei imagini mentale analoage imaginii pe care o formează percepţia, ea nefiind decât rememorarea acesteia din urmă. De acum încolo, orice semnificant, chiar şi semnul convenţional, va implica potenţial prezenţa semnificatului (imagine mentală), iar acesta se va putea confunda cu «referentul», adică cu obiectul desemnat empiric", Edgar Morin, *Paradigma pierdută*, *ed. cit*., p. 107.

[165] „Omul nu începe numai de la semne, simboluri, imagini, el începe cu ele", idem, p. 108; „În acelaşi timp cu conştiinţa realistă a transformării, credinţa că această transformare sfârşeşte într-o nouă viaţă în

O anumită direcţie în antropologia imaginii, reprezentată de cercetători ca Hans Belting sau Régis Debray, vede în producţia de imagini fundamentul relaţiei pe care omul o stabileşte cu lumea. Ca fiinţe umane, trăim în mijlocul imaginilor şi înţelegem lumea prin imagini. Lumea nu mai este pentru om contingenţă, experienţă imediată, ci experienţă *mediată* prin intermediul imaginilor şi, mai târziu, al cuvintelor. Însă, înainte de a exista conceptul, hominianul trebuia să observe în universul natural care îl înconjura *forma*, adică imaginea, căreia i-a dat apoi şi nume. Imaginile nu există în lumea naturală, privitorul, în speţă omul, fiind cel care le face să existe. Şi face asta, în primă instanţă, privindu-le şi diferenţiindu-le din imensitatea naturii, iar în instanţă secundă, fabricându-le el însuşi şi ducând astfel la naşterea unei a doua lumi, una umană, cea care devine principalul său mijloc de cunoaştere şi orientare. Lumea imaginilor se interpune astfel între realitate şi creierul uman, iar *realitatea* tipic umană este rezultatul unei construcţii proprii, o imagine ajungând să poată spune mai multe despre creatorul său decât despre lumea pe care îşi propune s-o reprezinte.

Într-un studiu[166] în care propune studierea imaginii ca fenomen antropologic, istoricul de artă Hans Belting analizează imaginea în corelaţie atât cu suportul care o face vizibilă şi o perpetuează în timp (*medium*-ul[167]), cât şi cu *privirea* care o actualizează (şi care este alta în fiecare perioadă istorică)[168]. Semnificaţia unei imagini depinde, aşadar,

---

care identitatea celui transformat se menţine (reînviere sau supravieţuire a «dublului») ne arată că imaginarul pătrunde în forţă în percepţia realului, în timp ce mitul îşi face, la rându-i, loc în viziunea asupra lumii. Din acest moment, ele vor deveni în acelaşi timp produse şi co-producători ai destinului uman", *ibid.*, p. 102.

[166] Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, *ed. cit*.

[167] Importanţa *medium*-ului în procesul de receptare al imaginii este, de asemenea, un aport al secolului XX – putem aminti doar celebra definiţie a lui Marshall McLuhan: „Medium is the message".

[168] Într-o perspectivă antropologică, semnificaţia unei imagini nu poate fi redusă la contextul care i-a dat naştere, rădăcinile sale fiind întotdeauna mai adânci şi atingând straturi profunde ale umanului: „On ne saurait réduire le sens d'une image à sa signification actuelle, parce que nous

atât de *medium*-ul care *este privit* şi de natura lui, cât şi de corpul care *priveşte* şi de transformările viziunii asupra omului. Sensul imaginii se află astfel întotdeauna la confluenţa unui raport activ cu imaginea (privirea), cu unul pasiv (*medium*-ul)[169]. Deşi neglijată, importanţa corpului uman în receptarea şi producerea imaginilor este fundamentală, întrucât omul se dovedeşte a fi locul în care imaginea este, deopotrivă, produsă („memoria noastră corporală este locul nativ al imaginilor, locul unde imaginile sunt, în acelaşi timp, produse şi receptate"[170]) şi percepută („chiar în el însuşi spectatorul produce imaginea"[171]). Corpul uman este, aşadar, un *medium* natural apt să efectueze operaţiile simbolice legate de producerea de imagini şi care nu contenteşte să repete aceleaşi experienţe ale timpului, spaţiului sau morţii asupra cărora posedă deja *a priori* o reprezentare în imagini. Caracterul mediator al imaginii se sprijină şi pe această conştiinţă dublă a corpului propriu ca *medium* de percepere a imaginilor exterioare şi de producere a imaginilor interioare.

În viziunea lui Belting, *medium*-ul nu este exterior imaginii, ci consubstanţial ei. Dispunând de o structură fizico-tehnică prin care conferă imaginilor posibilitatea de a fi percepute în spaţiul social, *medium*-ul are totodată şi un aspect istoric particular (ce constituie *vizualul* unei epoci), dotat el însuşi cu semnificaţie şi care modelează forma pe care imaginea o va păstra în amintire. Imaginea se construieşte, aşadar, la întâlnirea unei materii-suport cu o privire[172]. Că vorbim de lemn, piatră, bronz, cuvânt scris, fotografie sau imagine

---

continuons spontanément à la rattacher à des questions anthropologiques fondamentales", Hans Belting, *op. cit.*, p. 46.

[169] „J'ai choisi une autre voie, en décidant d'analyser l'image dans une configuration pour ainsi dire triangulaire, à travers la relation partagée de trois paramètres distincts: image-médium-regard ou image-dispositif-corps, tant il est vrai que je ne saurais me figurer une image sans la mettre aussitôt en corrélation étroite avec un corps regardant et un médium regardé", *ibid.*, p. 9.

[170] „[N]otre mémoire corporelle est un lieu inné des images, où des images sont à la fois captées et produites", *ibid.*, p. 92.

[171] „[C]'est en lui-même que le spectateur produit l'image", *ibid.*, p. 44.

[172] „Il n'y a pas d'images dans la nature, c'est uniquement dans la représentation et le souvenir qu'elles existent", *ibid.*, p. 96.

digitală, *medium*-ul nu este un suport neutru (exterior) ce transmite o semnificaţie simbolică, el este parte integrantă a mesajului imaginii. Istoria imaginilor poate fi văzută aşadar şi ca o istorie a transformării *medium*-urilor sale. Aceste suporturi ce fac posibilă producerea şi transmiterea imaginilor de-a lungul timpului stau drept mărturie a caracterului specific al vizualului dintr-o epocă anume[173]. Toate imaginile au o formă istorică dată de *medium*-ul în care s-au încarnat la un moment dat, dar în acelaşi timp răspund unei nevoi simbolice fundamentale, fiind o reflecţie a problemelor pe care omul şi le pune cu privire la lume şi la propria persoană. Întrebare şi răspuns totodată, imaginea reflectă întotdeauna două lucruri: lumea şi omul. În concepţia lui Belting imaginile pot fi văzute ca nişte nomazi care se deplasează în timp de la un *medium* la altul şi de la o cultură la alta[174].

Aceste interacţiuni sunt mărturii ale existenţei unui raport viu al omului cu imaginea. Există o raportare interioară a omului la imagine, întrucât oamenii înţeleg lumea prin imagini („Noi trăim cu imaginile şi înţelegem lumea prin imagini”[175]; „Experienţa lumii se realizează prin intermediul experienţei imaginilor”[176]), dar şi una exterioară, care se referă la producerea de imagini în spaţiul social („Prin intermediul imaginii, omul reprezintă concepţia pe care o are despre lume şi pe care doreşte s-o facă vizibilă pentru contemporanii săi”[177]). Omul se raportează la lume atât prin imaginile sale interioare, cât şi prin cele

[173] „L’histoire des images a toujours été en même temps une histoire de leurs médiums. [...] Les images fondatrices de sens – sous forme d’artéfacts, elles ont leur place dans tout espace social – nous apparaissent comme des images qui se transmettent par le truchement d’un médium, comme images médiales. Le médium-support leur confère une surface, en même temps qu’il les dote d’une signification et d’une possibilité effective d’être perçues”, *ibid.*, p. 30.

[174] „Les images sont des nomades qui campent provisoirement dans chaque nouveau médium institué au cours de leur histoire, avant d’aller s’installer plus loin”, *ibid.*, p. 273.

[175] „Nous vivons avec des images et nous comprenons le monde en images”, *ibid.*, p. 18.

[176] „L’expérience du monde s’effectue à travers l’expérience des images”, *ibid.*, p. 40.

[177] „À travers les images l’homme représente la conception qu’il se fait du monde et qu’il veut donner à voir à ses contemporains”, *ibid.*, p. 8.

exterioare ce iau naştere în spaţiul social. Totul dă de înţeles că, în om, există o indispensabilă nevoie de imagini („Noi comunicăm prin imagini cu o lume care nu este direct accesibilă simţurilor noastre”[178]). Eterna „chestiune a sinelui”, precum şi incertitudinea faţă de propriul subiect sunt factorii care determină, în opinia cercetătorului german, această chestiune antropologică a imaginii.

Funcţia imaginilor în fiecare mare epocă a istoriei umane s-a schimbat atât datorită schimbării *medium*-urilor, cât şi mentalităţilor, dar importanţa imaginii a rămas fundamentală pentru înţelegerea unei societăţi în ansamblul său. În funcţie de epocă, lumea a avut o anumită credinţă în imagini şi o atitudine interioară diferită. În volumul *Viaţa şi moartea imaginii*, mediologul Régis Debray face o clasificare a societăţii umane în funcţie de raportarea la imaginile sale, vorbind de trei vârste ale imaginii: idolul, arta, vizualul. În prima epocă, a idolilor, imaginea era un mijloc de supravieţuire, întrucât ea constituia legătura omului cu puterile invizibile ale divinului, având astfel, o funcţie sacră. În cea de-a doua epocă, a artei (începând cu secolul XV), imaginea s-a transformat în producţie estetică pentru a deveni simplu mijloc de informaţie, în cea de-a treia epocă, societatea contemporană a audio-vizualului (apărută în viziunea lui Debray în anii ’70, ca urmare a dezvoltării televiziunii, urmată apoi de explozia internetului).

Aceste transformări ale funcţiei imaginii sunt însoţite de transformări ale concepţiei despre moarte a societăţii respective, întrucât naşterea însăşi a imaginii are legături adânci cu ritualurile funerare[179]. Născută ca refuz al aneantizării şi înzestrată cu puteri magice, imaginea şi-a pierdut din sacralitate la trecerea către estetică, pentru a-şi pierde complet puterile originare în societatea contemporană (considerată totuşi, paradoxal, o „civilizaţie a imaginii”), în care mass-media i-a acordat doar funcţia de document informativ. Importanţa tot mai scăzută a imaginii sacre în societatea contemporană este văzută astfel ca un corolar la tendinţa acesteia de a oculta moartea ca parte constitutivă a vieţii şi ca

[178] „Nous communiquons en images avec un monde qui n’est pas directement accessible à nos sens”, *ibid.*, p. 41.

[179] „Există, fără îndoială, o neîncetată remodelare a agoniilor, căci oamenii nu mor, în secolul X înainte şi în secolul XX după Isus Hristos, în acelaşi fel. Istoria privirii nu este, poate, decât un capitol, o anexă a istoriei morţii în Occident”, Régis Debray, *Viaţa şi moartea imaginii*, *ed. cit*., p. 40.

fenomen vital ce învesteşte viaţa cu sens. Imaginea este menită să ofere sens unei existenţe permanent ameninţată de moarte, dar fluxul continuu de imagini ameninţă să lase moartea (şi viaţa) fără sens[180].

Această *criză* contemporană *a imaginii* (manifestată şi prin faptul că în fluxul continuu de imagini nu mai există imagini ale autorităţii) îşi are originea într-o *criză* analoagă *a corpului* (care nu mai e de regăsit în imaginile contemporane ale unui corp ce pare a răspunde doar unui ideal de sănătate, tinereţe şi nemurire), ducând mai departe la o *criză a omului* devenit captiv al imaginilor care-l înconjoară (dar care nu-l mai re-*prezintă*). Însă în cele din urmă, aceste transformări paralele ale imaginii corpului şi ale viziunii pe care omul o are despre sine sunt doar expresia acelei „chestiuni a sinelui" pe care umanitatea nu a încetat niciodată să şi-o pună şi a cărei rezolvare a constituit-o naşterea imaginii. În imaginea corpului său, omul se vede pe sine ca un altul, este propria sa alteritate, totodată subiect şi obiect al lumii şi al privirii.

II.7. Moartea este la început o imagine

Necunoscutul morţii a fost cel care a determinat personificarea şi imaginarea ei, metaforic sau realist, sub o formă care putea fi cunoscută şi concepută. „Moartea este la început o imagine, şi ea rămâne o imagine", spune Gaston Bachelard[181], părtaş al ideii primatului imaginii asupra conceptului (ideii) în formarea psihicului

[180] „La question de «l'image et la mort» convoque deux thèmes enveloppés aujourd'hui d'incertitude. L'ancienne force symbolique des images semble épuisée et la mort est devenue si abstraite qu'on voit même s'évanouir à son propos la question du sens qui lui était traditionnellement attachée. Non seulement nous ne disposons plus d'images de la mort qui sachent nous obliger, mais nous commençons même à nous habituer à la mort des images qui bénéficiaient encore, il y a peu, de la puisance de fascination anciennement opérée par le symbolique. L'analogie entre l'image et la mort, qui paraît être aussi archaïque que la fabrication des images elle-même, verse du même coup dans l'oubli", Hans Belting, *op. cit*., p. 183.

[181] Gaston Bachelard, *Pământul şi reveriile odihnei*, *ed. cit*., p. 255.

uman[182]. Imagine a intimităţii odihnitoare (unde se întâlneşte cu marile imagini ale casei şi cavernei) sau a alienării (simbolizată prin imagini ca cea a labirintului sau a monştrilor antropofagi), moartea trebuie să fie exprimată pentru a fi cunoscută, şi singurul fel în care poate fi exprimată este cel metaforic. Din punct de vedere psihologic, antropomorfizarea imaginii morţii este un factor care contribuie la diminuarea angoasei, iar, moartea, înainte de a fi concept, a fost înţeleasă de omul arhaic ca eufemism, ca imagine. Absenţa celui mort a fost înlocuită printr-o imagine menită să-i păstreze integritatea. La baza acestui proces a stat dorinţa de a păstra alături amintirea celui decedat, dorinţa de a avea aproape o mărturie fizică a existenţei acestuia, dar şi dorinţa de a nega golul şi absurdul morţii şi de a-l înlocui printr-o imagine care *să aducă sens unei situaţii trăite ca absurde*.

Pentru o conştiinţă care îşi însuşeşte realitatea prin intermediul reprezentării moartea devine *de înţeles* dacă reuşeşte să fie circumscrisă unei imagini. Această tendinţă naturală de figurare a necunoscutului şi a neantului este şi o tentativă de dominare a acestuia. Cât timp un lucru are o formă (o imagine) poate fi cunoscut şi dominat. Iar fabricarea imaginilor este un proces activ prin care omul îşi poate nega condiţia de fiinţă supusă pasiv experienţei morţii. Fundamental pentru om devine sentimentul că astfel se poate împotrivi morţii. După cum afirmă Hans Belting, „mortul este deja un absent, iar moartea o absenţă intolerabilă pe care cei vii încercă să o mascheze printr-o imagine care să le permită să o suporte”[183]. În aceeaşi direcţie, şi mediologul Régis Debray leagă naşterea imaginii de conştiinţa morţii, ca dorinţă de a prelungi viaţa şi de a coloniza necunoscutul: „Naşterea imaginii este strâns legată de moarte. Însă, dacă imaginea arhaică ţâşnea din morminte, era un refuz al neantului şi o prelungire a vieţii”[184].

---

[182] „Imaginile sunt realităţile psihice primordiale. În experienţa însăşi totul începe prin imagini”, *ibid.*., p. 239; „Psihismul uman se formează la începuturi în imagini”, *idem, Pământul şi reveriile voinţei: studii asupra imaginarului şi fantasticului*, traducere din limba franceză de Irina Mavrodin, Bucureşti, Univers, col. „Studii”, 1998, p. 7.

[183] „[L]e mort est toujours déjà un absent, la mort une absence intolérable que les vivants cherchent à combler par une image qui puisse leur permettre de la supporter”, Hans Belting, *op. cit*., p. 185.

[184] Régis, Debray, *op. cit*., p. 18.

Moartea este la început o imagine pentru că omul imaginează odată cu primul mormânt şi o viaţă de după moarte, adică imaginea unei lumi ce nu mai aparţine datului imediat al realului, ci unei ordini simbolice prin care îşi poate accepta condiţia de muritor. Amintirea morţilor şi revenirea acestora în vis poate fi un prim motiv pentru care omul arhaic a văzut ca posibilă continuarea existenţei într-o altă dimensiune, chiar şi după moarte. Conştiinţa individualităţii este direct legată de dorinţa profundă a omului de a se opune anonimatului morţii[185]. Omul care se individualizează rămâne în amintire ca *imagine*, iar această imagine a lui, păstrată efectiv ca imagine sau ca sentiment, emoţie, este cea care tulbură zilele şi nopţile celor vii, intervenind din altă dimensiune în viaţa *reală*. Viaţa umană devine aşadar o viaţă trăită cu cei morţi, chiar şi pentru ei, din momentul în care riturile funerare au căpătat o importanţă capitală pentru viaţa socială a oamenilor.

Discutând imaginea ca fenomen fundamental antropologic, Hans Belting consideră că unul dintre impulsurile cele mai puternice în procesul fundamental uman al producţiei de imagini a fost chiar experienţa morţii. În primul rând, pentru că absenţa definitivă impusă de moarte a putut fi „negată" prin procesul activ al creării de imagini. Mormântul, mitul, cultul strămoşilor, megaliţii, piramidele sau operele scrise au fost tot atâtea încercări ale omului de a se opune aneantizării morţii şi de a se imortaliza pe sine în imagine. Fiinţa care ajunge să se poată gândi ca o individualitate aparte a lumii naturale, cu un destin propriu, făcut din propriile alegeri, fiinţa care nu numai că este pe lumea aceasta, dar care poate gândi faptul că *este* şi poate spune „eu sunt", nu-l poate concepe pe „eu nu mai sunt"[186]. Şi, ca şi în povestea

[185] Trăită ca pierdere a individualităţii, ca ruptură, moartea este negată prin fabricarea imaginilor: „Quand elle opposait le visage de l'image à l'anonymat de la mort, la production humaine des images répondait à une menace existentielle", Hans Belting, *op. cit.*, p. 242.

[186] Gramatical „eu mor" nici nu poate exista la modul real, întrucât pentru om moartea este întotdeauna la viitor. În momentul în care moartea se petrece, omul nu mai există pentru a spune „mor": „Nimeni nu ştie când va muri. Acest «va» muri este mereu plasat în viitor, nu se prezintă decât ca viitor. Nu poţi spune corect «mor», la prezent; vreau să spun că şi «în ultima clipă» moartea, care este gata să vină, este tot, este «încă», în viitor; n-a ajuns «aici», ca să poţi spune mor chiar acum: ceea ce înseamnă că eşti mereu în situaţia de a

regelui din Uruk, experienţa morţii celuilalt îl face pe om să-şi pună întrebări asupra propriului sfârşit[187]. Este oare întâmplător faptul că cea mai veche operă literară a omenirii are ca temă principală întâlnirea omului cu moartea şi dorinţa sa de a se sustrage acesteia?

Moartea şi imaginea se întâlnesc împreună pe tărâmul comun al absenţei: „Absenţa irevocabilă a mortului este făcută vizibilă prin prezenţa unei imagini care poate reprezenta această absenţă. Absenţa este un mort, iar prezenţa sa este o imagine"; „Imaginea se oferă privirii noastre la fel cum se prezintă şi morţii: în absenţă"[188]. Contradicţia între prezenţă şi absenţă este specifică atât imaginii (care prezentifică un obiect absent vederii), cât şi morţii (deşi nu mai face parte din lumea aceasta, amintirea mortului continuă să o bântuie; el este absent, dar cu toate acestea nu încetează să fie prezent în memoria socială). Iar „fabricarea" unei imagini care să dăinuie corpului mort, este primul mod prin care omul se opune irevocabilităţii morţii[189].

Experienţa morţii celuilalt, spectacolul vieţii care, încetând, se transformă în propria imagine (o prezenţă absentă) a fost motivaţia care l-a împins pe om în fabricarea unei alte imagini, una care să se

---

spune că vei muri, şi nu că mori în clipa de faţă; şi astfel recunoşti că moartea aparţine oricum viitorului; că nu-ţi aparţine niciodată ţie şi că nu poţi spune niciodată «mor» în clipa exactă în care eşti deja mort. Când se petrece moartea, verbul nu se mai conjugă", Marin Tarangul, *Nocturnal*, Humanitas, Bucureşti, 2010.

[187] „Muri-voi oare şi eu? Oare nu mă aşteaptă aceeaşi soartă ca şi pe Enkidu? / Spaima mi s-a cuibărit în inimă: / înspăimântat de moarte, rătăcesc prin pustiu", *Epopeea lui Ghilgameş*, traducere de Virginia Şerbănescu şi Al. Dima, Bucureşti, Mondero, 1998, p. 111.

[188] „L'absence irrévocable du mort est rendue visible par la présence d'une image qui peut représenter cette absence. L'absence, c'est un mort, et sa présence, c'est une image"; „L'image s'offre à notre regard à la façon dont les morts se présentent: dans l'absence", Hans Belting, *op. cit*., p. 8 şi p. 183.

[189] „Il suffira que nous remontions assez haut dans l'histoire de la production des images pour qu'elles nous acheminent aussitôt vers cette grande absence qu'est la mort", *ibid.*, p. 183.

sustragă timpului, devenirii, morţii[190]. O imagine care să se afirme ca adevăratul său Eu, adică nemuritoare. Conştiinţa morţii, având ca efect necesitatea de a învesti cu sens lumea, este văzută astfel ca principalul motor al producţiei umane de imagini. Precaritatea şi efemeritatea existenţei au drept corolar dorinţa de dăinuire pentru că transformarea unei persoane cu o individualitate proprie într-o masă amorfă, fără individualitate şi fără posibilitatea de a mai stabili legături cu semenii săi, este de neconceput[191].

„Moartea e la început o imagine..." Afirmaţia lui Bachelard ne pune în faţa unei dileme: văzând moartea începem să „vedem" sau pentru că „vedem" începem să vedem moartea? Conştiinţa morţii este cea care ne obligă să vedem lumea sau faptul că începem să vedem lumea este primul pas către dobândirea unei conştiinţe a morţii? Un răspuns în acest sens ar fi, cel mai probabil, imposibil de dat. Nu putem decât să constatăm apropierea care deja există între o expresie uzuală ca „a vedea moartea cu ochii" şi dorinţa omului de a-şi învesti viaţa cu sens. Orice experienţă extremă ne poate face să ne reconsiderăm întreaga viaţă şi să facem lucruri pe care altfel le-am amâna. Conştiinţa faptului că va muri este un motiv suficient de puternic pentru a-l face pe orice om să caute un sens vieţii sale[192]. Moartea este problema ultimă, cea care repune totul în

[190] „La contradiction entre absence et présence, que nous continuons aujourd'hui encore d'observer au contact des images, plonge ses racines dans l'expérience de la mort d'autrui", *ibid.*

[191] „Dar, fie că mormântul are formă de cameră, de puţ, de cupolă, de tumulus, că e înălţat sau săpat în stâncă, există întotdeauna un monument. Adică, traducere literală, avertismentul unui «aminteşte-ţi». Horus, Gorgona, Dionysos sau Hristos, oricare ar fi natura mitului major, acesta produce o figură. Dincolo cere mijlocirea unui dincoace. Fără un fond invizibil nu există formă vizibilă. Fără angoasa precarului, nu există nevoia de memorial. Nemuritorii nu-şi fac fotografii între ei. Dumnezeu este Lumina, numai omul este fotograful. Căci numai cel care este trecător şi ştie asta vrea să dăinuie. [...] Odată cu anxietatea condamnării, creşte furoarea documentară", Régis Debray, *op. cit*., pp. 26-27.

[192] „«Deşi aspectul fizic al morţii distruge individul, ideea morţii îl poate salva». Moartea acţionează ca un catalizator care poate ridica persoana de la o anumită formă de existenţă, pe o alta mai înaltă; de la o stare de

discuţie, însă în cele din urmă fiecare descoperă singur că nici un discurs nu poate epuiza moartea.

Însă dacă moartea este o imagine, despre ce imagine putem vorbi în cazul ei? Moartea este mai întâi chipul mortului, cadavrul, cel care, după Maurice Blanchot, este el însuşi imagine („Cadavrul este propria sa imagine”[193]). În cazul acesta moartea este ceva familiar, dar totodată străin. Chipul mortului face parte din lumea familiară, însă personalitatea sa a dispărut. Nu mai respiră, nu mai vorbeşte, nu mai iubeşte, nu mai comunică, nu mai e viu. Prezent, dar absent – o stranietate ce devine semnul morţii. Curiozitatea în faţa fenomenelor stranii să fie cea care l-a determinat pe hominid să cerceteze fenomenul morţii, la fel cum sentimentul formei l-a îndreptat către colecţionarea obiectelor insolite?

74. Mască şamanică pentru ritualul de transformare, Borneo, Indonezia (sf. sec. XIX)

75. Mască din Noua Guinee, Ramu, Papua Noua Guinee (înc. sec. XX)

76. Mască, tribul Bassa, Liberia (înc. sec. XX)

77. Mască inuită de dans, Alaska (cca. 1880)

mirare pentru cum sunt lucrurile, la mirarea că sunt. Conştientizarea morţii scoate persoana din sfera preocupărilor banale, furnizând vieţii profunzime şi acuitate, precum şi o perspectivă cu totul şi cu totul nouă”, Irvin D. Yalom, *Psihoterapie existenţială*, *ed. cit.*, p. 191.

[193] „Le cadavre est sa propre image”, Maurice Blanchot, *L’espace littéraire*, cap. „Les deux versions de l’imaginaire”, Paris, Gallimard, 1995 [1955], p. 347.

78. Man Ray, *Negru și alb*, fotografie (1926)

79. James Ensor, *Moartea și măștile*, pictură (1897)

80. Gustav Klimt, *Moarte și viață*, pictură (1916)

81. Egon Schiele, *Moartea și fecioara*, pictură (1915)

„Descoperită" la finalul sec. XIX, arta neagră, arta „primitivă", a reînviat în arta europeană o viziune a lumii în care moartea, sacrul și viața, se află în strânsă legătură. Expresie a alterității, ca și moartea, masca dă viață unor intuiții psihice (încă) nediferențiate, intuiții în care se amestecă, deopotrivă, teama în fața necunoscutului și dorința de cunoaștere, fixitatea și metamorfoza, diferențierea și dorința de comuniune.
Masca se mai apropie și de expresia cea mai comună a morții, rânjetul fix al scheletului, expresia ultimă a anonimității și a uitării pe care o aduce sfârșitul. Ironic sau nu, angoasa în fața morții, cea mai adâncă dintre temerile umane, și-a găsit expresia în zâmbetul larg al morții.
Această reprezentare a morții poate fi apropiată de cea a clovnului, o altă figură care râde fără să o facă de fapt și care își găsește cea mai potrivită expresie tot prin intermediul măștii. Măști de dans, șamanice sau reprezentări ale morții, toate au în comun o anumită intuiție a misterului și a sacrului monstruos, ca și ideea că adevărul se află, întotdeauna, *dincolo*.

În forma sa familiară, moartea poate lua imaginea cadavrului, a scheletului, a craniului, a mormântului ce trebuie să se substituie corpului defunctului. În forma sa abstractă şi mult mai înfricoşătoare, moartea este neantul însuşi, abisul, haosul, întunericul nediferenţiat. Nu mai este un chip dispărut, ci un sentiment. Este singurătatea, angoasa, spaima, stranietatea. Acum moartea este o forţă de temut. Ambele ipostaze cer o rezolvare – o lume de dincolo. O lume care să nu permită aneantizarea, uitarea, golul. Aşa cum, nici măcar în secolul XXI, când a depăşit barierele fizice şi a început cucerirea cosmosului, omul nu-şi poate concepe existenţa ca rod al întâmplării, cu atât mai puţin mentalitatea primitivă ar fi putut să accepte nimicul. Singura diferenţă este că, dacă omul preistoric dădea o explicaţie mitologică fenomenelor naturale şi încerca să domine natura prin magie, omul secolului XXI dă lumii o explicaţie raţională şi caută în ciocnirile dintre atomi... „particula lui Dumnezeu". Străină şi alienantă, moartea este negarea tuturor lucrurilor, dar trebuie, în acelaşi timp, să fie şi integrată vieţii. Iar omul reuşeşte această integrare prin mijlocirea imaginii.

II.8. Mitologiile morţii

„Fiecare om întâlneşte moartea în care a crezut,
moartea pe care şi-a reprezentat-o."[194]

Deşi proiectul de a scrie o carte dedicată mitologiilor morţii nu s-a materializat în cele din urmă, Mircea Eliade a manifestat în numeroase scrieri elaborate de-a lungul vieţii o preocupare constantă pentru fenomenologia şi simbolistica morţii. Plănuita lucrare[195] a fost,

[194] Mircea Eliade, *Arta de a muri*, *ed. cit.*, p. 78.

[195] Într-un fragment din *Memorii*, datat 1955, Eliade menţionează chiar şi titlul sub care ar fi urmat să reunească cercetările sale asupra temei morţii în credinţele omenirii. Intitulat, într-o primă fază, *Mort et initiation*, titlul i se pare a fi prea restrictiv, motiv pentru care e plănuit ca o secţiune dintr-o monografie mai vastă ce urma să poarte numele *Mythologies de la mort*. În cele din urmă o astfel de lucrare i se pare a necesita prea mult timp (3-4 ani), motiv pentru care îşi propune să se întoarcă, pentru început, la

într-o oarecare măsură, recuperată de antologia *Arta de a muri*, îngrijită de Magda şi Petru Ursache, şi care reuneşte scrierile sale pe marginea acestui subiect, oferind cititorului o imagine globală a viziunii sale asupra acestei mari teme. Recunoscută ca fir conducător al mitologiei, viziunea specifică asupra morţii determină, în opinia lui Eliade, o ruptură ontologică între omul arhaic şi omul modern. Dominat de conştiinţa propriei istoricităţi şi „eliberat" de dependenţa dată de traiul în mijlocul Naturii (eliberare obţinută cu preţul izolării sale în Cosmos), omul modern (înţeles aici ca omul modern al Europei, întrucât asiaticii au un cu totul alt mod de raportare la moarte) este dominat de angoasa în faţa Morţii şi a Neantului. În opoziţie cu această anxietate modernă, conştiinţa antropocentrică şi participarea la ritmurile cosmice îl fac pe omul arhaic să vadă în moarte nu un sfârşit, ci o iniţiere, „un ritual de trecere spre o altă modalitate de a fi"[196]. Această viziune nu-l scuteşte pe arhaic de angoasa morţii (care este pusă la originea religiei şi a evoluţiei lumii), ci pur şi simplu o valorizează pozitiv, întrucât o leagă de experienţa fundamentală a iniţierii, a naşterii unui om nou (în această viziune moartea, biologică sau iniţiatică, fiind aliniată marilor rituri de trecere alături de naştere sau nuntă)[197].

---

primul titlu şi primul proiect. Nici unul dintre proiecte nu a apucat însă să se concretizeze (*cf.* Mircea Eliade, *op. cit*. pp. 117-118).

[196] Mircea Eliade*, Arta de muri, ed. cit.*, p. 46.

[197] „Angoasa în faţa Neantului Morţii pare să fie un fenomen specific modern. Pentru toate celelalte culturi neeuropene, adică pentru celelalte religii, Moartea nu este niciodată înţeleasă ca un sfârşit absolut, ca un Neant: Moartea este mai degrabă un ritual de trecere către o altă modalitate de a fi şi de aceea ea se află întotdeauna în relaţie cu simbolismele şi ritualurile de iniţiere, de renaştere sau de reînviere. Aceasta nu vrea să spună că lumea extraeuropeană nu cunoaşte experienţa angoasei în faţa Morţii: această experienţă există bineînţeles, dar ea nu este nici absurdă, nici inutilă; dimpotrivă, este valorizată la un alt nivel de existenţă. Moartea este Marea Iniţiere. Dar pentru lumea modernă, Moartea este vidată de sensul ei religios, şi din cauza aceasta asimilată Neantului, iar în faţa Neantului omul modern este paralizat", *ibid.*, pp. 45-46.

Deşi valorizată pozitiv ca o trecere de la un nivel existenţial la altul, miturile privind originea Morţii, arată că aceasta nu este văzută ca un fenomen natural, ci întotdeauna drept consecinţa unui „accident" petrecut în *illo tempore*. O categorie importantă de astfel de mărturii este reprezentată de „miturile Paradisului pierdut" (prezente aproape peste tot în lume), care conservă amintirea unui timp primordial în care omul, nemuritor, nu trebuia să muncească, trăia în pace cu animalele şi se putea întâlni faţă în faţă cu divinitatea. Un eveniment neprevăzut a pus capăt acestei stări de graţie şi a determinat şi condiţia actuală a omului (muritor, îndepărtat de natură, aflat în imposibilitatea de a mai stabili un contact direct cu divinitatea). Alte mituri referitoare la originea Morţii o pun pe seama transmiterii incorecte a unui mesaj (de exemplu, divinitatea trimite pe pământ un animal cu textul „omul nu va muri", iar mesagerul repetă greşit textul) sau o explică prin eşecul iniţiatic al unui erou (strămoş mitic). Oricum ar fi, aceste motive mitice privind apariţia Morţii arată că, pentru mentalitatea arhaică, Moartea este datorată unui „accident" *anterior* creării primului om, că Moartea nu este, aşadar, constitutivă naturii umane, ceea ce îi permite acestuia să spere că va putea, cândva, să-şi recapete adevărata natură – aceea de fiinţă nemuritoare (la fel ca şi miturile Paradisului pierdut şi dorinţa de revenire la viaţă este universal atestată)[198].

Tot referitor la angoasa în faţa Morţii, Eliade vorbeşte despre faptul că această teamă de moarte ar trebui legată de „teama de necunoscut" a „primitivului" şi mai ales de unul dintre motivele care au determinat-o: spaima de lucruri sau de oameni noi, întrucât „omul primitiv se teme de lucrurile sau persoanele necunoscute pentru că aceste lucruri sau persoane *nu coincid şi nici măcar nu se potrivesc cu propria imagine pe care şi-a făcut-o el despre sine*"[199]. Această interpretare a spaimei de necunoscut are în vedere, de fapt, *ideea de om* pe care şi-o face fiecare cultură în parte, idee în jurul căreia se

[198] „Se poate spune, într-o formulă sumară, că lumea «primitivă» nu concepe Moartea ca pe un *fenomen natural şi necesar*, ea este doar consecinţa unui accident care a avut loc în *illo tempore*, în Timpul mitic al începuturilor, şi că acestui accident omologat cu o cădere i se atribuie întemeierea condiţiei umane actuale, în mod sensibil sărăcită în comparaţie cu starea precedentă", *ibid.*, p. 107.

[199] *Ibid.*, p. 64.

centralizează viziunea specifică asupra lumii. Iar contrazicerea acestei imagini pe care şi-o face omul despre sine reprezintă şi izvorul spaimei de moarte[200].

În câteva notiţe făcute în 1933, Eliade schiţează şi dintr-o altă perspectivă – cea a folclorului ca modalitate de cunoaştere simbolică –, această apropiere între imagine şi moarte. Cunoaşterea izvoarelor folclorice poate permite o cunoaştere a morţii ca problemă *reală* a omului, o problemă ce priveşte adevărurile sale fundamentale, în afara oricăror particularităţi temporale sau spaţiale. Aflat în contact direct cu fantasticul, prin folclor se poate intui substanţa realităţii şi se pot exprima „limitele vieţii şi nemărginirea morţii". Accesul la izvoarele folclorice permite, nu în cele din urmă, înţelegerea faptului că „fiecare om întâlneşte moartea în care a crezut, moartea pe care şi-a reprezentat-o"[201].

Ca istoric al religiilor, Eliade consideră că omul îşi poate trăi complet viaţa numai dacă îşi pune problema morţii şi a adevărului, cu menţiunea că acestea nu pot fi înţelese dintr-o perspectivă individuală, ci doar dintr-una colectivă, prezentă în creaţia folclorică a popoarelor. Spre deosebire de creaţia cultă, cu viziunea ei personală asupra lumii, folclorul, nedisociat de inconştientul colectiv, permite contactul direct cu fantasticul şi accesul la o „intuiţie fantastică, o intuiţie ce poate cuprinde global şi esenţial realitatea"[202]. De asemenea, acesta permite o formă de cunoaştere simbolică în care se poate întrevedea realitatea morţii, cu pragurile şi adevărul ei, şi prin care omul poate avea acces la o experienţă globală asupra morţii şi vieţii (ce transcende viziunea personală, dominată de caracterul efemer al vieţii): „Un om care moare într-o legendă preţuieşte mai mult (din acest punct de vedere al cunoaşterii) decât toţi eroii care mor în toate romanele moderne. Un om moare, într-un roman, *individual*, moare pe cont propriu: ne dă o

[200] Spaimă care se materializează într-o primă etapă într-o teamă mai concretă, şi anume *spaima de morţi*: „Nimic nu terorizează mai crâncen sufletul omului decât spaima de a i se contrazice sau suprima icoana despre sine. Frica de moarte îşi are rădăcinile tot în această imagine antropologică", *ibid.*, p. 65.

[201] *Ibid.*, p. 78.

[202] *Ibid.*, p. 77.

emoţie estetică şi atâta tot. Un om care moare într-o legendă exprimă întreaga problemă, reală (nu artistică) a morţii"[203].

Tot referitor la mitologiile morţii, propunându-şi studierea manifestărilor sacrului în texte greceşti, latine şi româneşti, cercetătoarea Maria-Luiza Dumitru face în lucrarea *Sacrul monstruos*[204] o prezentare a arhetipurilor aparţinând domeniului sacrului, adică a arhetipurilor monstruosului, cuprinzând reprezentări ale Morţii şi ale monştrilor antropofagi (considerate fenomene sacre prin excelenţă). Paradigmele culturale alese pentru discutarea reprezentărilor Morţii pornesc de la descrierea monştrilor antropofagi din Iran, Persia Ahemenidă, India, Mesopotamia, Egipt, Israel, Iudeea, până la cei din Grecia şi Roma antică, ultima oprire constituind-o folclorul din spaţiul românesc. Conform autoarei, pornind de la folclorul specific unui anumit spaţiu se vor dezvolta ulterior anumite modele culturale responsabile pentru „socializarea elementelor înspăimântătoare"[205], din care fac parte Moartea şi personajele sacre monstruoase. Fiecare societate îşi formează anumite reprezentări prin care va integra în lumea celor vii realitatea de neconceput a Morţii.

În viziunea sa pot fi delimitate trei arhetipuri ale Sacrului (înţeles ca monstruos) în care „Binele şi Răul coexistă violent"[206]: un arhetip al răufăcătorului (care reprezintă partea negativă a Sacrului, „răul absolut care nu cunoaşte limite şi nu ţine cont de justificări"[207]); un arhetip al justiţiarului („pedepsitor sau răsplătitor, în funcţie de miză, şi care acţionează în virtutea unei legi nescrise sau scrise"[208]) şi un arhetip al maestrului de iniţiere (un obstacol în calea devenirii unui erou; în funcţie de reuşita sau nereuşita eroului acesta poate fi răsplătitor sau pedepsitor). Aceste trei arhetipuri principale sunt şi reprezentările pe care le pot lua atât monştrii antropofagi, cât şi Moartea. În ceea ce priveşte paradigmele culturale prin care Moartea

[203] *Ibid.*, p. 78.

[204] Maria-Luiza Dumitru, *Sacrul monstruos: mitologie-mitistorie-folclor românesc*, Bucureşti, Paideia, 2007.

[205] *Ibid.*, p. 13.

[206] *Ibid.*, p. 17.

[207] *Ibid.*

[208] *Ibid.*

este scoasă din sfera înfricoşătorului şi adusă în sfera umanului, autoarea identifică, pentru lumea veche, cinci modalităţi principale. Acestea reprezintă modalităţi de înţelegere a Morţii, dar devin, indirect, şi modalităţi de înţelegere a concepţiei despre viaţă ale popoarelor care le-au elaborat.

a) *Moartea ca trecere spre un alt tărâm* (Iran, Mesopotamia şi Egipt). Trecerea este realizată pe baza unui act tranzacţional cu Moartea însăşi, menit atât să le asigure defuncţilor o existenţă sigură în lumea de dincolo, cât şi să realizeze o legătură între morţi şi vii pe baza ofrandelor. Astfel, conform lui Herodot, Yima, zeul Morţii la iranieni trebuia să primească din partea defunctului un sacrificiu pentru a-i acorda favoarea de a locui sub pământ. De asemenea, atât la mesopotamieni, cât şi la egipteni, morţii supravieţuiau în lumea lor prin intermediul ofrandelor aduse de cei vii. Ambele culturi foloseau ca ritual funerar înhumarea cadavrului, integritatea corporală după moarte fiind un aspect esenţial al supravieţuirii (după cum alterarea acestei integrităţi era considerată a fi cea mai mare pedeapsă). Tehnica înhumării şi folosirea ofrandelor ca legătură între lumea celor vii şi cea a morţilor implică o viziune ciclică asupra vieţii, viziune materializată în circuitul naştere-moarte-(re)naştere. Moartea nu este, în această viziune, opusul vieţii şi nici sfârşitul ei, este doar o schimbare de „statut", „viaţa şi moartea constituind cele două dimensiuni în egală măsură obiective ale uneia şi aceleiaşi realităţi ciclice dinamice"[209].

b) *Moartea ca adevărata viaţă* (Persia Ahemenidă şi India). În mitologia persană şi apoi în cea indiană, moartea este văzută tot ca o trecere, însă una care presupune o ruptură radicală întrucât face trecerea de la un plan fizic la unul exclusiv spiritual. În această viziune, viaţa fizică este asimilată morţii, iar momentul morţii fizice este cel al începerii propriu-zise a fiinţării, întrucât „pentru perşi, ca şi pentru indieni, Moartea este un orizont, o poartă către existenţa însăşi, definită prin direcţie, sens şi valoare, adică prin atributele fiinţei pe care lumea pământească nu le posedă"[210]. Ruptura radicală între cele două existenţe este subliniată şi de opţiunea pentru ritualul funerar al incinerării, menit

[209] *Ibid.*, p. 43.
[210] *Ibid.*, p. 37.

să facă posibilă renunţarea totală la planul fizic şi accederea la planul spiritual al existenţei, singurul real. Dispariţia corpului fizic dă posibilitatea sufletului să se piardă într-un spaţiu nelimitat şi haotic în acelaşi timp (ca şi Sacrul însuşi). Această tehnică presupune o viziune asupra lumii în care viaţa şi moartea se situează la poli opuşi fără posibilitate de comunicare – viaţa este aspectul negativ al existenţei, subiectiv şi iluzoriu, iar moartea este adevărata viaţă, obiectivă şi reală, nemurire spirituală şi integrare în cosmos şi în Sacru.

c) *Moartea – consecinţă a păcatului* (Israel şi Iudeea). În mitologia iudaică, Moartea nu a existat de la începutul lumii, ci a apărut ca pedeapsă a lui Dumnezeu în urma transgresării unor interdicţii. Deşi ulterior se face diferenţa între *moartea nelegiuţilor* şi *moartea drepţilor*, ambele sunt văzute drept consecinţe ale unui păcat originar. Moartea nelegiuiţilor este pedeapsa supremă pentru o viaţă păcătoasă având ca loc predilect Şeolul, „ţinutul uitării, al întunericului şi al pierzării, unde morţii apar în felul unor umbre depersonalizate”[211]. Moartea drepţilor, pe modelul hristic de mai târziu, se transformă de bunăvoie într-o jertfă de ispăşire oferită de muritor pentru iertarea păcatelor. O viaţă dedicată lui Dumnezeu oferă accesul la mântuire şi la viaţa veşnică, aşadar moartea nu mai e de temut. Tehnica înhumării arată aceeaşi credinţă într-o viziune ciclică asupra existenţei, motivată şi de ideea unei legături între lumea viilor şi cea a morţilor realizată prin intermediul ofrandei.

d) *Moartea ca prag abstract* (Imperiul Roman). Împrumutând panteonul grecesc, aşadar şi pe Hades ca zeu al Morţii, romanii au dezvoltat totuşi o cultură a Morţii diferită. Reprezentările Sacrului pe care grecii le considerau a fi reale, romanii le văd mai degrabă ca „reprezentări simbolice ale unor dificultăţi istorice”[212], iar introducerea unui nou tip de sacrificiu social, „îndeplinit ca abuz al unui tiran şi care declanşează o schimbare de regim politic”[213], dau sacrificiului şi morţii un rol concret, istoric (diferit de imaginile mitologice ale Morţii şi ale morţilor antropofagi ca reprezentări concrete ale acesteia la greci).

e) *Socializarea Morţii* (Grecia). Având „reprezentări specifice pentru fiecare tip de transgresiune a limitelor omeneşti şi a

[211] *Ibid.*, p. 44.
[212] *Ibid.*, p. 48.
[213] *Ibid.*

fenomenelor inexplicabile, în încercarea de socializare a acestora"[214], mitologia greacă oferă şi numeroase reprezentări ale Morţii. Se face chiar şi o deosebire după gen a reprezentărilor Morţii, *Moartea hidoasă* fiind ilustrată prin figuri feminine înfricoşătoare (Eriniile, Sfinxul, Meduza), iar *Moartea frumoasă* prin reprezentări masculine (ca moarte glorioasă a eroului pe câmpul de luptă)[215]. În cazul morţii războinicului se mai face încă o diferenţiere, între *moartea frumoasă* (moartea pe care eroul o alege conştient, renunţând la o viaţă lungă şi searbădă în favoarea dobândirii gloriei în luptă – moartea lui Ahile) şi *moartea ruşinoasă* (moartea învinsului, moartea lui Hector, lăsat să putrezească pe câmpul de luptă, sau moartea bătrânului care a ales, în locul pieirii în floarea vieţii şi în glorie pe câmpul de luptă, o viaţă lungă şi lipsită de semnificaţie). Considerată în plan real, Moartea nu e nici frumoasă, nici hidoasă, de fiecare dată fiind vorba doar de posibilitatea de a alege modalitatea de a muri. Pentru vechii greci, moartea era percepută ca o stare de haos, de nediferenţiere, de uitare, de confuzie, de anulare a personalităţii şi de dispariţie a sensului, iar „adevărul groaznic al Morţii" este „acest indistinct copleşitor"[216].

Socializarea Morţii presupunea tocmai această viziune idealizată a morţii eroului în luptă, care era propusă ca model de urmat generaţiilor viitoare, rămânând în amintirea societăţii pentru posteritate. Moartea nu putea fi învinsă la propriu, însă, pe de o parte,

---

[214] *Ibid.*, p. 49.

[215] „Moartea era închipuită de greci sub două aspecte fundamentale: feminină şi, secundar, masculină (Thanatos). De cele mai multe ori însă, chipul feminin al Morţii, cu mult mai înfricoşător, de o seducţie sălbatică pentru muritori, era mai frecvent întâlnit în reprezentări atât pictografice sau sculpturale, cât şi literare. Moartea în aspectul ei înfricoşător era încarnată de diferite plăsmuiri înspăimântătoare, cum erau Keres, Sirenes, Erinyes sau Sphinxul. Aceste reprezentări dau seama de procesul destul de frecvent întâlnit al confuziei dintre Instanţa supremă (Moartea) şi instrumentul acesteia (Monstrul). În toate aceste cazuri putem vorbi despre o confruntare directă cu Moartea în sens propriu. Dacă în cazul Sirenelor sau Sphinxului, teama sau groaza se asociază seducţiei, plăcerii senzuale, în cazul Kerelor sau Erinyelor rămâne doar sentimentul de spaimă faţă de monstruozitatea feminităţii şi faţă de Moarte, în ultimă analiză", *ibid.*, p. 56.

[216] *Ibid.*, p. 55.

eroul avea libertatea de a-şi alege singur felul în care va muri şi, pe de altă parte, câştigându-şi faima în luptă, putea scăpa de uitarea celor vii şi de anonimatul morţii pentru a rămâne veşnic viu în memoria colectivităţii. Însă, ca orice viziune asupra morţii, aceasta îi ajuta mai degrabă pe cei vii să suporte insuportabilul Morţii, defuncţilor fiindule indiferent dacă sunt păstraţi sau nu în memoria cetăţii, ei fiind oricum condamnaţi la o viaţă de umbre lipsite de voinţă şi de memorie în Hades (revelatoare este în acest sens întâlnirea lui Ulise cu Ahile în Infern, episod povestit în *Odiseea*). Prin această afirmare socială a individului se urmărea negarea haosului şi a nonsensului morţii, învestirea ei cu un sens care să-i ajute pe cei vii nu numai să accepte mai uşor perspectiva morţii, ci să-i şi determine să hotărască singuri felul în care vor alege să moară.

Şi în acest caz (ca şi în Mesopotamia, Egipt, Iran, Israel şi Iudeea) se poate vorbi de o tranzacţie între om şi Moarte. Omul îşi oferă bunul său cel mai de preţ, suflarea sa de viaţă – gr. ψυχή (*psyché*) –, obţinând în schimb gloria veşnică. Tranzacţia este, evident, una cu valoare simbolică, un truc formal acceptat de ambii „parteneri", întrucât în plan real omul nu face decât să-i dea Morţii ceea ce-i aparţine de fapt. În plan simbolic, însă, este mult mai mult decât atât, întrucât omul îşi revendică libertatea de a-şi *oferi* viaţa, nu de a-i fi luată: „Prin urmare, se observă atât de partea Sacrului, cât şi de partea omului, o anumită tendinţă de manipulare, de înşelare, aşadar o anumită ignoranţă afişată de ambele părţi, însă extrem de benefică atât pentru Sacrul în sine (care redobândeşte ceea ce-i aparţine), cât şi pentru individul însuşi care, în acest fel scapă de obsesia anonimatului pe care moartea i-ar oferi-o dacă s-ar întâmpla în condiţii mediocre"[217].

În ceea ce priveşte reprezentările figurale ale Morţii, în spaţiul cultural grecesc avem de-a face în literatură şi artă, pe de o parte, cu reprezentarea morţii frumoase sub chipul lui Thanatos ca tânăr războinic purtând coif şi armură, şi, pe de alta, cu diferite reprezentări feminine ale Morţii. Însoţit de fratele său, Hypnos, primul străbate câmpurile de luptă ridicând corpurile eroilor căzuţi şi ducându-le într-un loc ferit pentru a primi onorurile funerare cuvenite. Virilul

[217] *Ibid.*, p. 52. Voi reveni mai pe larg la acest „târg" al omului cu moartea în paginile următoare (subcap. „Înşelarea morţii").

Thanatos nu reprezintă astfel moartea înfricoşătoare, moartea care pune capăt vieţii, rolul său fiind mai degrabă acela de a-l proteja pe defunct şi de a-i asigura trecerea către noua sa viaţă în care el va continua să existe, ca urmare a faptelor eroice săvârşite pe câmpul de luptă, în memoria colectivităţii:

> Figura masculină a lui Thanatos nu mai apare astfel să incarneze teribila forţă distructivă care se coboară asupra fiinţei umane pentru a o distruge, ci, mai degrabă, acea stare alta decât viaţa, acea nouă condiţie la care oamenii au acces prin ritualuri funerare şi de care nimeni nu poate scăpa, întrucât, născuţi într-o rasă muritoare, toţi trebuie să-şi ia cândva rămas bun de la lumina Soarelui şi să se lase duşi în lumea întunericului şi a Nopţii[218].

Reprezentările feminine ale Morţii cunosc două ipostaze, cea a figurilor seducătoare (Sirenele, Harpiile, Sfinxul), unde Eros se întâlneşte cu Thanatos şi groaza morţii se asociază plăcerii senzuale, şi cea a figurilor hidoase ale morţii (Meduza, Eriniile, Kerele), cele care reprezintă Moartea în realitatea sa cea mai înfricoşătoare, foarte departe de memoria frumoasă a morţilor. Sumbre, respingătoare, înfricoşătoare, cu hainele pătate de sângele negru al oamenilor pe care îl înghit cu lăcomie, în faţa lor nu rămâne decât groaza nemărginită:

> În aspectul ei înfricoşător, ca putere a groazei exprimând ceea ce nu poate fi spus şi ceea ce nu poate fi gândit, exprimând alteritatea radicală, este o figură feminină care întruchipează oroarea morţii: chipul monstruos al Gorgonei, a cărei privire insuportabilă îi transformă pe oameni în stane de piatră. Iar o altă figură feminină, Ker – neagră, sinistră, rea, oribilă, atroce – reprezintă moartea ca forţă malefică, năpustindu-se asupra oamenilor ca să-i

[218] „The masculine figure of Thanatos thus does not seem to incarnate the terrible destructive force that descends upon human beings to destroy them, but rather that state other than life, that new condition to which funeral rites offer men access and from which none can escape, since, born of a mortal race, all must one day take leave of the light of the Sun to be delivered to the world of darkness and Night", Jean-Pierre Vernant, „Feminine Figures of Death in Greece", în *Diacritics*, vol. 16, nr. 2/1986, p. 54.

distrugă, o forţă care, însetată de sângele lor, îi devorează şi îi înghite în noaptea în care ei, potrivit destinului, mor[219].

Legată de forţele nocturne obscure, de reîntoarcerea la inform şi nediferenţiere, alteritate radicală, absenţă extremă a formei, non-fiinţă, această Moarte înfricoşătoare reprezintă pentru greci pragul dincolo de care nici un discurs nu mai este cu putinţă. Păstrarea memoriei morţilor, sărbătorirea lor în cântece de vitejie, toate cad în sarcina viilor. De partea cealaltă a pragului însă morţii tac, iar cea mai înfricoşătoare reprezentare a tărâmului de dincolo este chiar inexprimabilul. După ce toate cântecele de glorie au fost cântate, după ce toate spaimele au fost trăite Moartea va rămâne în continuare marea tăcere în faţa căreia orice discurs uman încetează[220].

După Jean-Pierre Vernant, moartea glorioasă a fost „inventată" de vechii greci din raţiuni practice ca posibilitate oferită omului de a se putea opune datului biologic: slăbirea forţei vitale, îmbătrânirea şi, în cele din urmă, fatalităţii morţii[221]. Frumuseţea eroului căzut pe câmpul de luptă, gloria, memoria socială, toate acestea aparţin culturii, lumii celor vii, a celor care rămân în urmă şi care cer ca, la fel ca şi viaţa, şi moartea să aibă un sens[222]. Iar eroul

[219] „In its frightening aspect, as a power of terror expressing the unspeakable and the unthinkable, expressing the radical alterity, it is a feminine figure that embodies the horror of death: the monstruos face of Gorgo, whose unbearable gaze transforms men into stone. And it is another feminine figure, Ker – black, grim, evil, horrible, atrocious – who represents death as malefic force that sweeps down upon humans to destroy them, and who, thirsting for their blood, devours them to swallow them into that night in which, according to destiny, they will perish", *ibid.*, p. 54. Urme ale acestei reprezentări terifiante a Morţii pot fi recunoscute şi în reprezentările macabre din Evul Mediu ale Morţii cu coasa şi, mai târziu, în cele romantice şi moderne.

[220] „[...] sur la mort, cette muette qui tout achève, aucun discours humain n'a jamais fini de parler", Jean-Pierre Vernant, *L'individu, la mort, l'amour*: *Soi-même et l'autre en Grèce ancienne*, Paris, Gallimard, 1989, p. 114.

[221] *Ibid.*, p. 82.

[222] „La permanence d'une beauté immortelle, la stabilité d'une gloire impérissable, c'est la culture qui a seule le pouvoir de les édifier, dans ses

este individul excepţional care poate oferi societăţii un ideal de viaţă şi unul de moarte, societatea oferindu-i în schimb posibilitatea de a scăpa uitării şi anonimităţii morţii, adică posibilitatea de a-şi păstra individualitatea şi după moarte. Construind un ideal al morţii, grecii au întreprins un proces de socializare, de integrare a ei, eroul construindu-şi gloria tocmai prin intermediul a ceea ce trebuia să-i aducă dispariţia. Într-un fel, eroul supravieţuieşte *în ciuda* morţii. Scăpând uitării, se erijează într-un fel de semizeu consacrat de faptele sale şi de memoria cetăţii, contribuind astfel la naşterea unui sistem de valori menit să păstreze integritatea societăţii şi să o salveze de puterea distrugătoare a morţii şi de scurgerea timpului.

Nu numai că moartea în luptă îi asigură eroului nemurirea, însă condiţia esenţială pentru a deveni erou o constituie chiar confruntarea cu Moartea (monstrul). Individ excepţional, mereu în căutarea plenitudinii, eroul este fiinţa aparte care încarnează, aici, jos, printre semenii săi, un ideal de perfecţiune şi care îşi revelează eul autentic abia cu ocazia înfruntării morţii („nu există erou dacă nu există şi un monstru de înfruntat şi de învins”[223]). În opinia istoricului francez, Moartea este una dintre feţele alterităţii pe care omul grec le are la îndemână pentru a-şi defini propria identitate. Există două tipuri de alterităţi la care se poate raporta individul: una reală (constituită din barbari, animale, sclavi, copii şi femei) şi una imaginară (constituită din figurile zeilor, chipul fiinţei iubite şi înfăţişarea Morţii). Fie că îi subliniază limitările, fie că nasc în el sentimente puternice sau dorinţa de a se depăşi pe sine, toate aceste reprezentări acţionează ca nişte contururi în interiorul cărora se înscrie individul uman. Dintre toate, moartea este cea care, deşi nevăzută, îl urmează fidelă de-a lungul întregii sale existenţe, parte integrantă din corpul său, dovedindu-i în orice moment precaritatea.

În viziunea lui Vernant această integrare socială a morţii, acest efort de a da Morţii o figurare menită să o facă suportabilă, se leagă de încercarea omului grec de a împinge cât mai departe oroarea haosului, a nediferenţiatului, a non-sensului şi de a afirma supravieţuirea socială a individualităţii celor care au fost vii.

---

institutions, en conférant à des créatures éphémeres, disparues d’ici-bas, le statut de «beaux morts», de morts illustres”, *ibid.*, p. 27.

[223] „[I]l n’est pas de héros s’il n’y a pas de monstre à combattre et à vaincre”, *ibid.*, p. 85.

Reprezentarea figurată a Morţii (fie că este vorba de reprezentarea virilă a lui Thanatos sau de cea terifiantă a Meduzei) are menirea de a o scoate din necunoscut şi de a o introduce în spaţiul uman familiar, putând fi astfel supusă analizei, studierii şi chiar înţelegerii. Până la urmă, în ciuda tuturor reprezentărilor menite să-i inducă teamă, nimic nu-l înspăimântă mai mult pe om decât tăcerea şi necunoscutul morţii:

> Atât în cazul chipului zeilor, cât şi al chipului morţilor este vorba de a face vizibile – localizându-le într-o formă precisă şi într-un spaţiu bine determinat – puteri ce aparţin invizibilului şi nu lumii pământene. A arăta invizibilul, a acorda un loc în universul nostru unor entităţi de dincolo: se poate spune că există, încă din pornire, în acţiunea figurativă, acea tentativă paradoxală *de a înscrie absenţa într-o prezenţă*, de a insera acel străin altceva provenit din altă dimensiune, în sfera noastră familiară. Oricare au fost avatarurile imaginii, poate că această miză rămâne, în mare măsură, mereu valabilă: *a evoca absenţa prin prezenţă*, un alt spaţiu prin cel existent[224].

Deşi aplicată spaţiului grecesc, demonstraţia istoricului francez poate fi considerată o constantă umană, dorinţa omului din toate timpurile fiind tocmai aceea de a cunoaşte şi domina Moartea, marea necunoscută a vieţii sale. Imaginea şi Moartea se întâlnesc şi acum pe tărâmul comun al absenţei prezentificate, iar salvarea imaginară pe care omul o închipuie pentru sine (în figura eroului şi în încercarea de socializare a Morţii) e o mărturie a efortului, niciodată abandonat, de a se afirma ca jucător pe scena vieţii. Oferindu-şi o imagine satisfăcătoare a propriei morţi, având deci libertatea de a alege modalitatea în care va muri, omul îşi oferă iluzia că îşi domină moartea, că nu este dominat de ea. În jocul vieţii şi al morţii omul vrea *să joace*, nu *să fie jucat*. Iar piesa sa cea mai importantă este semnificaţia cu care alege să învestească lucrurile. Moartea poate să fie finalul tuturor oamenilor, însă asta nu înseamnă că toţi oamenii trebuie să moară la fel sau că toţi trebuie să accepte anonimatul la care ea îi condamnă. Se poate ca moartea să pună capăt oricărui discurs, însă acest fapt nu constituie un motiv suficient pentru ca omul să

[224] Jean-Pierre Vernant, *Mit şi gândire în Grecia antică: studii de psihologie istorică*, traducere din limba franceză de Zoe Petre şi Andrei Niculescu, cuvânt înainte de Zoe Petre, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi religie", 1995, p. 406 [s.m.].

înceteze să o includă în discursul său sau în imaginea pe care vrea să o dea lumii.

II.9. Jocul sacru

Acest gen de învestire simbolică a morţii în încercarea de a (o) „câştiga" ar mai fi de găsit şi într-o altă manifestare particulară: aceea a jocului (sau pariului) cu moartea. În încheierea acestui excurs istoric al relaţiei omului cu moartea îmi propun să analizez această formă particulară a negării morţii. Având la bază un set de reguli cunoscute şi acceptate de către jucători şi spectatori, jocul se constituie ca o alternativă la viaţa obişnuită, propunând, ca şi religia, posibilitatea evadării într-o altă realitate (superioară)[225]. Caracterul spiritual al jocului ţine de natura sacră şi de legătura cu sărbătoarea[226]. La origine, ca orice altă activitate umană importantă, jocurile se leagă de sacru, de luptă, de iniţiere, de încercarea fiecărui individ de a-şi găsi un loc în univers. Jocuri funerare, agrare, războinice, iniţiatice, de întemeiere etc., originea lor sacră şi simbolismul s-au pierdut în timp, rămânând însă ceremonialul şi importanţa socio-psihologică, capacitatea de a oferi

[225] Probabil cea mai completă şi, în mod sigur, cea mai cunoscută definiţie a jocului este cea dată de Huizinga în 1939: „Noi am socotit că putem circumscrie noţiunea după cum urmează: jocul este o acţiune sau o activitate efectuată de bunăvoie înlăuntrul anumitor limite stabilite, de timp şi de spaţiu, şi după reguli acceptate de bunăvoie, dar absolut obligatorii, având scopul în sine însăşi şi fiind însoţită de un sentiment de încordare şi bucurie, şi de ideea că «este altfel» decât «viaţa obişnuită». […] Această categorie, jocul, ni s-a părut aptă de a fi considerată drept una dintre elementele spirituale fundamentale ale vieţii", Johan Huizinga, *Homo ludens: încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, traducere din neerlandeză de H.R. Radian, Prefaţă şi notă biobibliografică de Gabriel Liiceanu, Bucureşti, Humanitas, col. „Top H", 2002, p. 72.

[226] „În orice caz, jocul oamenilor, în toate aspectele sale superioare, adică acolo unde înseamnă ceva sau unde sărbătoreşte ceva, îşi are locul în sfera sărbătorii şi în cea a cultului, adică în sfera sacră", *ibid.*, p. 47.

oamenilor o altă viziune asupra existenţei şi posibilitatea de a-şi afirma identitatea culturală[227].

Mai mult decât expresia unui instinct biologic inconştient, jocul este indispensabil ca *funcţie de cultură* (după expresia lui Huizinga) şi stă drept mărturie pentru concepţia asupra vieţii pe care o au oamenii în diferite perioade istorice. Jocuri de gândire, de hazard, jocuri de cărţi, în aer liber, de societate, jocuri cu mingea sau cu zarurile, încă din cele mai vechi timpuri ale omenirii jocurile au stat drept mărturie pentru forma particulară a unei anumite civilizaţii şi a concepţiei sale asupra vieţii. Formă particulară de cultură, asociată cu râsul, timpul liber sau plăcerea, şi opus seriozităţii, jocul a fost asimilat, în general, aspectelor mai puţin importante ale existenţei umane. Această percepţie s-a schimbat o dată cu apariţia lucrării de referinţă din 1939 a olandezului Johan Huizinga, *Homo ludens*, care îşi propune să demonstreze caracterul formator de cultură al jocului: „Cultura nu începe ca joc, şi nici *din* joc, ci *în* joc”[228].

Liber, altceva decât viaţa obişnuită, desfăşurat într-un timp şi un spaţiu anume, cu o ordine proprie şi reguli specifice[229], jocul nu

---

[227] „Luptă, hazard, simulacru sau vârtej ameţitor, jocul este un întreg univers în care fiecare trebuie, cu şanse şi riscuri, să-şi afle locul; el este nu numai activitatea specifică pe care o denumeşte, ci totalitatea figurilor, simbolurilor sau instrumentelor necesare activităţii respective, sau funcţionării unui ansamblu complex. Aidoma vieţii reale, dar într-un cadru dinainte stabilit, jocul asociază noţiunile de totalitate, de regulă şi de libertate. Diferitele combinaţii ale jocului sunt tot atâtea modele de viaţă reală, personală şi socială”, Jean Chevalier, Alain Gheerbrant (coord.), *Dicţionar de simboluri: mituri, vise, obiceiuri, gesturi, forme, figuri, culori, numere*, traducere din limba franceză coordonată de Micaela Slăvescu şi Laurenţiu Zoicaş, vol. II, Bucureşti, Artemis, 1993, pp. 179-180.

[228] Johan Huizinga, *op. cit*., p. 133.

[229] „[...] jocul, considerat din punctul de vedere al formei, poate fi numit o acţiune liberă, conştientă că este «neintenţionată» şi situată în afara vieţii obişnuite, o acţiune care totuşi îl poate absorbi cu totul pe jucător, o acţiune de care nu este legat nici un interes material direct şi care nu urmăreşte nici un folos, o acţiune care se desfăşoară în limitele unui timp determinat anume şi ale unui spaţiu determinat anume, o acţiune care se petrece în ordine, după anumite reguli şi care dă naştere la relaţii comunitare

este născut din cultură, care este considerată cea mai înaltă formă a spiritului uman, ci *dă naştere* culturii[230]. Diferit de „joacă" (manifestare ce caracterizează deopotrivă oamenii şi animalele), „jocul" (ca şi râsul) s-a afirmat încă din cele mai vechi timpuri drept o formă a culturii specifică omului. Această „specificitate umană" a jocului constă într-o anumită intenţionalitate („fiecare joc înseamnă ceva"[231]) în care se vădeşte prezenţa unui element imaterial, dar totodată esenţial – spiritul. Jocul este o „formă cu tâlc"[232], o reprezentare a vieţii şi a naturii, o expresie a sentimentului că omul face parte din cosmos. Drumul care duce de la intuiţia unei ordini cosmice până la transformarea acesteia într-o imagine a cărei expresie devine jocul sacru iese de sub incidenţa biologiei şi a psihologiei, ajungând până la rădăcinile conştiinţei umane. Înainte de cult, mit şi rit, jocul a fost forma primară care i-a permis omului să-şi reprezinte evenimentele cosmice pe care le recunoştea, dar pe care nu le putea, încă, exprima. Jocul este, aşadar, în forma sa primară, sacră, o reprezentare a vieţii, unul din primii paşi făcuţi de om pe calea care l-a condus către civilizaţie. Este o încercare de înţelegere a vieţii şi a naturii, oglindă şi, în acelaşi timp, memorie a societăţii umane[233].

---

dornice să se înconjoare de secret sau să se accentueze, prin deghizare, ca fiind altfel decât lumea obişnuită", *ibid*., p. 52.

[230] „Cultura apare în formă de joc, cultura la început este jucată", *ibid.*, p. 96 şi, mai departe: „competiţia şi reprezentaţia, ca divertismente, nu provin din cultură, ci o precedă", p. 97.

[231] *Ibid.*, p. 37.

[232] *Ibid.*, p. 41.

[233] „Comunitatea arhaică se joacă, aşa cum se joacă şi copiii şi aşa cum se joacă şi animalele. Această joacă este din capul locului plină de elementele proprii jocului: ordine, încordare, mişcare, solemnitate, încântare. Abia într-o fază mai târzie a societăţii, acest joc ajunge să fie legat de ideea că în el este exprimat ceva: o reprezentare a vieţii. Ceea ce cândva a fost joc mut îmbracă acum formă poetică. Sentimentul că omul face parte din cosmos îşi găseşte prima sa expresie, cea mai înaltă, cu adevărat sacră, în forma şi în funcţia jocului, care este o calitate autonomă. În joc se adaugă treptat semnificaţia unui act sacru. Cultul se altoieşte pe joc. Jocul în sine a fost însă faptul primar", *ibid.*, pp. 58-59.

Cu toate că Huizinga remarcă lipsa unei rădăcini indo-europene comune tuturor limbilor, termenul „joc" sau adjectivul „ludic" reprezentând denumiri latine târzii, folosite şi pentru a denumi realităţi anterioare, cum ar fi jocurile olimpice ale grecilor[234], regăsim, într-o formă sau alta, principalele coordonate ale jocului (libertatea, ordinea, regulile, inventivitatea, diferenţa faţă de viaţa obişnuită, dar şi încordarea şi extazul) în viaţa socială a popoarelor, primitive sau nu, de pe întregul glob. Explicaţia acestei omniprezenţe a jocurilor şi importanţa lor pentru viaţa socială şi religioasă rezidă chiar în natura intrinsecă a omului care are nevoie – şi întotdeauna a avut – de o afirmare într-o sferă superioară a existenţei, una care să depăşească domeniul strict biologic (hrană, reproducere, conservarea vieţii). Deşi nu face parte din activităţile necesare supravieţuirii, nu este mai puţin adevărat că jocul contribuie la fericirea omului, şi chiar a societăţii, întrucât satisface acea nevoie fundamentală umană, nevoia de frumos (incluzând aici nu doar valori ce ţin de domeniul esteticului, ci şi de cel al competiţiei – onoare, demnitate – sau al prestigiului – superioritate, întâietate)[235].

Luptă *pentru* ceva sau reprezentare *a* ceva, jocul şi-a avut iniţial locul în sfera sărbătorii, a sacrului, constituind exprimarea dimensiunii spirituale a omului. Şi, ca şi acţiunea sacră, jocul presupune o anumită componentă de *identificare* care îl face să fie *adevărat*. Mascatul care întruchipează, prin deghizare, o altă fiinţă *este* o altă fiinţă. Copilul, care se închipuie a fi altceva decât în mod obişnuit, *este*, în timpul jocului, prinţ sau dragon. În limitele stabilite ale spaţiului şi timpului său propriu, jocul nu este convenţie, este realitate, împlinind astfel dorinţa intimă a omului de a exista (şi) într-un alt plan care nu e cel al vieţii trăite, ci al vieţii visate. Spre deosebire de caracterul simplu al „identificării" infantile, caracterul „dramatic" al reprezentării sacre presupune existenţa unui element

[234] *Ibid.*, p. 72.

[235] „El înfrumuseţează viaţa şi o completează, şi ca atare este indispensabil. Este indispensabil pentru individ, ca funcţie biologică, şi este indispensabil pentru obşte, datorită tâlcului pe care îl conţine, semnificaţiei lui, valorii lui ca mijloc de exprimare, legăturilor spirituale şi sociale pe care le creează, pe scurt: ca funcţie de cultură. Jocul satisface idealuri de exprimare şi idealuri sociale", *ibid.*, p. 47.

greu de identificat şi de numit, despre care se poate spune doar că aparţine sferei spiritualului, acelei sfere a superiorului, a „mai mult-ului" care constituie aspiraţia fundamentală a umanului[236].

Caracterul sacru al jocului este vizibil în această funcţie a sa de reprezentare a vieţii şi a naturii, dar şi în cea de participare la bunul mers al lucrurilor (aici avem de-a face cu o componentă magică a jocului, care îl apropie foarte mult de cult). Marile festivităţi sacre ce înfăţişează schimbarea anotimpurilor sunt reprezentaţii *jucate* ale ordinii cosmice aşa cum aceasta a intrat în conştiinţa primitivă omului. În caracterul său sacru, jocul este, aşadar, reprezentaţie şi participare. El vorbeşte despre natura lumii şi introduce omul într-un spaţiu şi un timp în care poate să ia parte ca factor activ la mersul lucrurilor, cu alte cuvinte în care el poate să *determine* mersul lucrurilor.

Această legătură strânsă între festivalurile sacre sezoniere (mai ales cele desfăşurate primăvara sau toamna) şi joc se vede cel mai bine în tradiţia luptelor ritualice în care două tabere ale aceleiaşi comunităţi se înfruntă pentru a asigura coacerea recoltei şi prosperitatea în noul an, dar şi în jocurile de noroc (noţiunea de hazard fiind foarte aproape de sfera sacrului) sau în cele intelectuale (cum ar fi cel al ghicitorii „de supravieţuire", excelent analizat de Huizinga). Câştigarea luptei, de oricare dintre părţi, este cea care pune în mişcare mersul lumii. În viaţa reală, trăită, jocul este visul de divinitate al omului: „Orice izbândă reprezintă (adică realizează) pentru câştigători triumful forţelor binelui asupra celor ale răului, fericirea grupului care a făcut isprava. De aici rezultă că, în aceeaşi măsură ca şi jocurile de putere, de îndemânare sau de inteligenţă, jocul pur de noroc poate avea o semnificaţie sacrală, deci că şi el *semnifică* şi *determină* efecte divine"[237].

---

[236] „Dacă trecem acum de la jocul copilului la reprezentaţiile sacre din cultul civilizaţiilor arhaice, găsim că acolo, în comparaţie cu jocul copilului, se află «în joc», în plus, un element spiritual, care e foarte greu de determinat în mod amănunţit. Reprezentaţia sacră este mai mult decât o întruchipare a unei aparenţe, mai mult chiar decât o întruchipare simbolică: este o întruchipare mistică. În spectacol, ceva invizibil şi neexprimat ia o formă frumoasă, reală, sacră", *ibid.*, p. 53.

[237] *Ibid.*, p. 109.

Jocul sacru devine astfel şansa omului de a-şi determina destinul. Făcând un joc după imaginea lumii, omul încearcă să iasă de sub dominaţia hazardului şi să-şi determine singur soarta, şi pe cea a lumii totodată. Identificându-se cu jocul, omul devine parte din el, şi, astfel, până la urmă, miza jocului (victoria sau înfrângerea) devine chiar miza lui (viaţa sau moartea).

II.10. Înşelarea morţii

O ilustrare particulară a acestei legături sacre între joc şi destin am aflat-o într-un studiu al lui Otto Rank din 1932, intitulat chiar „Joc şi destin”[238], şi în care psihanalistul austriac îşi propune să explice nu numai problematica generală a jocurilor, ci şi înţelegerea impulsului uman de a juca. Trei sunt chestiunile de mare importanţă analizate de Rank: legătura între sărbătorile sacre sezoniere şi jocuri, simbolistica jocului egiptean al şarpelui şi conceptul de „*corriger la fortune*”. Premiza de la care pleacă studiul este că, la origine, jocul nu era o activitate ludică sau una menită câştigului, şi nici una legată doar de sfera artistică – spre deosebire de artă, în joc nu există o diferenţă între creaţie şi percepţie –, ci o chestiune dintre cele mai serioase, miza constituind-o chiar viaţa jucătorului[239].

Rank îşi bazează cercetarea în principal pe două studii de la începutul secolului XX. Primul aparţine arheologului german Hugo Winckler, *Die babylonische Geisteskultur (in ihren Beziehungen zur Kulturentwicklung der Menschheit),* Leipzig, 1907, care demonstrează că festivalurile primitive legate de diferite jocuri aveau, toate, un caracter sezonier cu un calendar bine pus la punct la bază:

---

[238] Otto Rank, *Art and Artist: Creative Urge and Personality Development*, traducere din limba germană de Charles Francis Atkinson, cap. „Game and Destiny”, New York/London, W. W. Norton & Company, 1989.

[239] „But against this psychological resemblance between primitive art-activity and the play-condition we have the significant difference that the original ceremonial, even if it seems to us to be play, is for the participant something filled with the deepest and most serious meaning, in a word, that his destiny was at stake”, *ibid.*, p. 302. Şi, mai departe, „*most primitive games are really questions set to fate*”, p. 316.

„evenimentele celeste pe care lereprezintă festivalurile – de exemplu, moartea şi renaşterea unei zeităţi, victoria asupra puterilor întunericului, dragonul – sunt reprezentate şi jucate în faţa mulţimilor”[240]. Legate de moartea şi învierea unei zeităţi festivalurile sezoniere şi jocurile asociate aveau, în viziunea lui Rank, un simbolism macrocosmic – erau un fel de punere în scenă pământeană a viziunilor celeste ale oamenilor.

Cel de-al doilea text citat este un studiu aparţinând lui H. Ranke, „The old Egyptian Snake-game”[241], bazat pe imagini găsite la Saqqara de egiptologul James E. Quibell şi reproduse într-una din cărţile sale[242]. Studiul descrie un joc egiptean jucat pe o tablă rotundă, nu neapărat unul dintre cele mai populare jocuri, dar unul cu o importanţă deosebită datorată simbolisticii sale. Mă voi opri asupra acestui joc egiptean, considerat de Otto Rank drept paradigma tuturor jocurilor umane, întrucât acesta se înscrie în paradigma jocurilor cu moartea discutată în lucrarea de faţă. H. Ranke descrie imaginea jocului în felul următor:

> Pictura din Quibell ne înfăţişează o tablă circulară cu anexe trapezoidale, ca făcute de mână. Tabla în sine are un desen interior, reprezentând un şarpe cu picăţele negre şi galbene, încolăcit în şapte spirale orientate spre stânga. Aproape de cap, în centrul tablei, un mic cerc este lăsat gol. Tabla este împărţită în patru sectoare de două linii roşii ce se intersectează în unghiuri drepte. Spiralele şarpelui sunt întretăiate de linii roşii aranjate destul de aproape şi direcţionând radial către centru. Cutia de abanos care îi aparţinea tablei conţinea figurinele a trei lei şi a trei câini aşezaţi, făcute din fildeş, din câte se pare, şi de şase ori câte şase bile de culori diferite. Probabil că şase oameni puteau participa la joc simultan[243].

---

[240] „[...] the events in heaven which the festival represents – for example, the death and rebirth of a deity, the victory over the powers of darkness, the dragon – are represented and played before the people”, Hugo Winckler, *Die babylonische Geisteskultur (in ihren Beziehungen zur Kulturentwicklung der Menschheit),* Leipzig, 1907, p. 122, *apud* Otto Rank, *op. cit*., p. 303.

[241] *Raport pentru sesiunea de cercetări a Academiei de Ştiinţe din Heidelberg*, 1920-4, *apud* Otto Rank, *op. cit.*, pp. 305-306.

[242] James E. Quibell, *Excavations at Saqqara*, f.e, f.l., 1913.

[243] „The picture in Quibell shows us a board of circular form with trapezoidal, handle-like additions. The board itself has a inner drawing,

Deşi Ranke menţionează că nu se cunosc mărturii despre cum era jucat acest joc al şarpelui, Otto Rank încearcă să dezlege misterul şi pune în legătură reprezentarea şarpelui pe tabla de joc cu picturile babiloniene ce reprezentau labirinturi în spirală – şi care erau descrise în inscripţii ca „palate ale adâncurilor" (engl. „*palace of the entrails*"), în care trăiau monştri fabuloşi, precum Minotaurul. Denumirea dată jocului, *mhn*, era, de altfel, şi numele unui şarpe mitic în ale cărui spirale se credea că locuiau zeii[244]. Ranke menţionează că, după cea de-a douăzeci şi doua dinastie, numele şarpelui încetează să mai fie de genul masculin şi începe să fie scris *mhn.t*, la feminin, subliniind simbolismul matern adiacent lumii subterane de dincolo (a cărei protectoare începe să fie Isis). Presupunerea lui Ranke pare să fie întărită şi de o pictură de pe un sarcofag din perioada târzie a Noului Regat care înfăţişează o zeiţă-şarpe, *mhn.t*, ca protectoare a regatului morţilor, paralel cu existenţa şarpelui masculin *mhn*, cel care păzeşte spiritul faraonului în drumul său către zeul-soare Ra. În numeroase mărturii, numele zeiţei era apropiat de reprezentarea şarpelui Uraeus

representing a black and yellow spotted snake, coiled in seven leftward spirals. Near the head, in the centre of the board, a small circle is left free. The board is divided into four sectors by two red lines intersecting at right angles. The windings of the snake's body are crossed by red lines set fairly close and all radially directed to the centre. The ebony box which belonged to the board contained small figures of three lions and three recumbent dogs, apparently of ivory, and six times six balls of various colors. It looks as if as many as six people could play the game simultaneously", Otto Rank, *op. cit*., p. 306.

[244] Numele şarpelui este citat într-un text funerar de mare importanţă din Noul Regat, *Amduat* (*Textul camerei ascunse ce se află în lumea de dincolo* sau *Cartea celor ce se află în lumea de dincolo*), regăsit doar în mormintele faraonilor, şi care descria drumul faraonului decedat către Ra pentru a deveni una cu el. Drumul este împărţit între cele douăsprezece ore ale nopţii, fiecare reprezentând diferiţi aliaţi sau duşmani pe care faraonul/zeu trebuie să-i întâlnească. Scopul principal al *Amduat* este să-i numească toţi aceşti zei şi monştri pentru ca spiritul faraonului mort să le ceară ajutorul sau să se folosească de numele lor pentru a-i învinge. În cea de-a şasea oră un eveniment de mare importanţă se producea: sufletul lui Ra se reunea cu corpul său, sau cel al lui Osiris, în cercul format de şarpele *mhn* (*mehen*).

muşcându-şi coada, imagine care împodobea fruntea zeului soare şi a fiului său pământean, faraonul.

Demonstraţia e menită să arate că simbolistica jocului merge de la chtonian la solar, de la regatul subteran al morţilor până la regatul celest al soarelui. Înţelesul mai general al întregului complex reprezintă un proces de elevaţie ce vizează ideea renaşterii, rămăşiţele pământene fiind, la capătul parcursului iniţiatic, asimilate luminii soarelui. Tocmai în acest simbolism constă, în opinia lui Otto Rank, însuşi înţelesul jocului şarpelui – şi totodată al oricărui joc –, pentru că în joc întotdeauna este vorba de o simbolistică a morţii şi învierii, fie că pornim de la un simbolism animal-chtonia, fie de la forme din ce în ce mai spiritualizate (cum ar fi în jocul de şah). Pe baza a două texte găsite în interiorul piramidelor şi care se refereau la jocul cu şarpele, H. Ranke concluzionează că, în joc, faraonul era identificat cu şarpele şi cea mai mare importanţă o aveau dinţii şarpelui, consideraţi a fi un fel de amulete protectoare. *Cartea Morţilor* chiar menţionează o partidă jucată de perechea divină de fraţi Seth şi Horus ori *cu* dintele şarpelui, ori, mai probabil, *pentru* câştigarea dintelui şarpelui.

Rank duce mai departe interpretarea simbolică a jocului, pe care îl vede ca o sublimare a proceselor de putrefacţie ce au loc după moarte şi care se transformă într-o luptă cu moartea sau, mai bine, un fel de „târg cu moartea”[245]. În opinia lui, jocul consta într-o luptă a omului cu moartea, o luptă ce se dădea în regatul subteran al lumii de dincolo şi care îi dădea omului posibilitatea de a-şi folosi părţile care i se desprindeau din corp, împotriva morţii. Ideea principală ar fi cea conform căreia, chiar şi după moarte, omului îi este permis să lupte pentru supravieţuirea sa până când nu va mai avea nimic să dea la schimb morţii decât dinţii săi (care erau consideraţi partea cea mai durabilă a corpului întrucât nu putrezeau). Astfel de jocuri erau dăruite defuncţilor, multe fiind găsite în interiorul mormintelor, dar erau

[245] „Without entering into these subtles questions of interpretation it is enough to have established that this very ancient game, to which we have devoted so much notice as being the prototype of all games, was an actual fight for life and death, and only later mere victory or defeat in a game”, Otto Rank, *op. cit.*, p. 309.

destinate şi oamenilor vii, ca un fel de pregătire împotriva pericolelor lumii de dincolo.

Demonstraţia lui Rank arată că dincolo de toate încercările de sublimare, moartea rămâne acelaşi fenomen terifiant al cărui caracter definitiv oamenii din toate timpurile au încercat să-l nege. De aici şi încercarea vechilor egipteni de a găsi o modalitate pentru „a nu muri de tot". Iar singura „scăpare" întrevăzută era cea a unei supravieţuiri simbolice şi spirituale. Jucat de cei vii, jocul şarpelui se întorcea la miza originară: viaţa jucătorului. Menit a-i oferi o „pregătire" împotriva pericolelor lumii de dincolo, jocul putea constitui o protecţie împotriva morţii încă din timpul vieţii, omul oferind, în schimbul vieţii sale, viaţa adversarului învins[246].

Legată de acest „schimb" cu moartea este şi noţiunea introdusă de Rank de „corriger la fortune", care se referă la trişarea într-un joc pentru asigurarea izbânzii (câştigarea vieţii), şi care, în viziunea sa, constituie o tendinţă naturală a omului, adânc înrădăcinată în instinctul său de conservare. Cel mai bun exemplu este cel oferit de „lupta cu odgonul" (engl. „the tug of war"), un ceremonial magic de aducere a ploii. Iniţial o întrebare pusă destinului, pentru a şti dacă vremea va fi sau nu prielnică, treptat acesta se transformă într-o încercare magică menită să asigure răspunsul dorit. Cu alte cuvinte, să intervină în mersul lucrurilor, „corriger la fortune". Sacrificarea unui taur pentru aflarea hotărârilor sorţii devine astfel o încercare magică de determinare a răspunsului dorit în momentul în care omul „intervine" în ceremonia iniţială[247]. O altă formă a acestei lupte cu odgonul o reprezintă

[246] „But even in life man guards himself by the symbolic game – which is in this sense really a preparation – against the dangers of the underworld, and even of his own death, since he offers in his place another, his vanquished opponent, to the hungry jaws of the underworld", *ibid.*, p. 311. Acest gen de transfer al morţii asupra altuia se regăseşte şi în ceea ce Edgar Morin numeşte „la signification magique du meurtre", şi anume, „d'échapper à sa propre mort en la transferant sur autrui", *L'homme et la mort*, *ed. cit*, p. 81.

[247] „The same is true of a ceremonial wrestling-match which the Batak in Sumatra carry through each year with reference to the sacrifice to the «common father of their race»: a bull is killed, and according to the manner of his fall, whether with the wound above or below, so will the tribe's

transformarea sa într-un rit agrar a cărei întrebare iniţială pusă destinului era dacă, în anul respectiv, recolta va încolţi în modul feminin, spontan (datorat influenţei favorabile a naturii) sau în modul masculin, conştient, voit (datorat intervenţiei şi efortului uman). Mai târziu, acest rit sacrificial se va transforma dintr-o imitaţie a coitului într-un joc a cărui menire e de a arăta că omul nu mai trebuie să lucreze efectiv pământul pentru a obţine roadele sale, ci poate face acest lucru de la distanţă, cu ajutorul inteligenţei sale. În primă fază, omul încearcă să determine mersul naturii printr-un sacrificiu ritual, însă curând realizează că, în ciuda tuturor eforturilor sale, natura îşi urmează cursul independent de voinţa lui. Inventează, prin urmare, o luptă înşelătoare asupra căreia îşi poate exercita puterea şi al cărui rezultat îl poate modifica, "învingându-şi" astfel adversarul, natura, prin înşelăciune[248].

Jocul ar fi, aşadar, după Rank, expresia nevoii de control inerentă firii umane, dar şi a independenţei sale faţă de natură. Prin joc, omul se distanţează de natură, îi refuză supremaţia asupra destinului său şi, cu ajutorul inteligenţei, dă naştere unui *amăgeli* care-i permite să-şi închipuie că poate controla lumea. Jocurile umane se deosebesc astfel de jocurile animale datorită acestei decepţii iniţiale provocată de natură (sau mai bine zis provocată de conştientizarea ineficienţei magiei asupra naturii) şi dominării ulterioare a acesteia. Din demonstraţia lui Rank ar rezulta că, în cele din urmă, jocul nu e pentru om decât o modalitate prin care se înşală mai degrabă pe sine decât natura (îşi oferă, practic, un substitut pentru puterea pe care n-o are asupra naturii şi vrea să creadă cu

---

fate be; and the wrestlers belonging to the various tribes try to influence the fall of the beast in accordance with their wishes and by their own strenght – which really amounts to «correcting fortune» in connexion with the question put to destiny", O. Rank, *op. cit*., pp. 316-317.

[248] „This realization by the inventive intelligence of its independence of nature may perhaps explain also why these significant and solemn ceremonies «sank», as we say, to be the mere shams which are now games. Man, who at first did not feel himself sure of his superior intellectual powers and yet tried to influence the unreliable weather for his own purposes, gradually realized by virtue of this same intelligence that the second was impossible and the first superfluous. Instead of real shedding of blood, which neither promotes growth nor causes rain, we have a sham fight as a sort of deception of nature, which is here the real opponent and vanquished by deceit", *ibid.*, pp. 318-319.

tărie în această iluzie). Dacă această interpretare poate fi una viabilă, mai greu e de înţeles cum acest lucru reprezintă o trecere a umanului de la tărâmul necesităţii în cel al libertăţii[249]. Din păcate interpretarea nu este dezvoltată mai departe, aşa încât nu pot fi făcute decât speculaţii pe baza acestei afirmaţii.

Actualizând acest simbolism vechi, Rank realizează o legătură între jocurile cele mai moderne şi cele mai „intelectuale" (cum ar fi şahul) şi simbolismul primitiv al vieţii şi învierii, alături de credinţa că, încă de la origine, jocul a fost o chestiune de destin sau o întrebare pusă destinului[250]. Sărbătorile zeităţilor vegetaţiei (care presupuneau o moarte iniţiatică şi o reînviere, asemenea elementelor naturii) şi practicarea jocurilor în timpul acestor sărbători au întărit legătura moarte-înviere şi joc văzut ca simulacru necesar omului pentru a-şi asigura o nemurire ipotetică şi o supravieţuire imaginară. Analiza lui Rank urmăreşte evoluţia şi simbolistica mai multor jocuri şi rituri: jocul egiptean al şarpelui, jocul de şah, lupta cu odgonul, riturile primăverii, tragedia greacă, circul roman şi meciurile sud-americane cu balonul (simbol al zeului-soare), simbolistica tuturor urmărind acelaşi scop – eliberarea omului de sub imperiul morţii şi transformarea, măcar imaginară, a inevitabilei înfrângeri într-o victorie[251].

Concluziile lui Rank pot fi rezumate într-un mod simplu: nesiguranţa legată de viitorul recoltei şi festivităţile sacre ce aveau ca subiect moartea şi renaşterea unei zeităţi a naturii pot fi puse în legătură cu anumite jocuri, văzute mai întâi ca posibilităţi de aflare a viitorului şi mai apoi ca posibilităţi de influenţare a acestui viitor, cu o tendinţă naturală a omului, aceea de a trişa la joc pentru a-şi asigura supravieţuirea (*corriger la fortune*), controlul asupra jocului

[249] „In its higher development [corriger la fortune – n.m.] it represents a transition from deception to domination, a raising of the cosmic phenomena from the realm of necessity into that of freedom", *ibid.*, p. 323.

[250] „[...] the game is originally neither a pastime nor a means of enrichment, but a matter of destiny", *ibid.* p. 304.

[251] La fel cum jocul şarpelui egiptean era dăruit celor morţi, iar aceştia jucau în continuare partida cu moartea folosindu-se de părţi din corpul lor, procedeu eufemistic de reprezentare a putrezirii trupului după moarte, totul făcut pentru ca omul să mai aibă o ultimă şansă de a scăpa neantului morţii.

determinând controlul asupra naturii, întrucât pentru mentalitatea magică primitivă nu există o diferenţă între cele două lumi. Ceea ce pare forţat în studiul lui este însă pretenţia că aceste lucruri decurg unele din altele. Generalizarea pe care o face Rank, considerând că majoritatea jocurilor cunoscute s-au dezvoltat dintr-un joc egiptean „al şarpelui", poate fi uşor pusă sub semnul îndoielii. Ar fi mai corect să considerăm aceste manifestări ca tot atâtea forme ale aceluiaşi impuls fundamental uman: cel de a scăpa morţii.

Pentru lucrarea de faţă este însă de o importanţă considerabilă menţionarea şi analiza acestui antic joc al şarpelui care presupunea continuarea luptei între viu şi mort şi pe tărâmul subteran al lumii de dincolo, la fel cum este şi analiza jocului de şah prin prisma acestei simbolistici (la care voi reveni mai pe larg în capitolul dedicat şahului). Dorinţa de supravieţuire a omului merge atât de departe, încât imaginarea existenţei după moarte ca o luptă între om şi eternul său duşman este mai uşor de suportat decât dispariţia totală. Legarea jocurilor de festivalurile sacre sezoniere şi transformarea lor într-o reprezentare a naturii, trecând de la decepţia provocată de natură la dominarea ei, aveau ca scop tot înşelarea naturii prin trişare, întrucât urmărea să o deposedeze de ceea ce îi aparţinea de drept: moartea omului. Omul „joacă" jocul naturii, un joc în care viaţa sa este pusă ca miză. Înţelegând însă că jocul lui e inutil, că voinţa sa nu se poate interpune în mersul lucrurilor, încearcă să-l influenţeze prin alte mijloace ce ţin de natura sa intelectuală. Naturalul scăpându-i de sub control, omului nu-i mai rămâne decât domeniul spiritualului. În final, această simulare a controlului pe care omul şi-o oferă nu este decât încă o dovadă a neadaptării sale specifice la realitate de care vorbea Edgar Morin.

Analiza unui motiv similar o realizează şi Adela Toplean în studiul său dedicat viziunilor asupra morţii, *Pragul şi neantul*, atunci când discută conceptul de *metis* la greci prin amintirea scenei prin care s-a pecetluit condiţia umană. Sacrificarea unui bou şi împărţirea trupului său în două grămezi de către titanul Prometeu urma să stabilească diferenţa între natura oamenilor şi cea a zeilor. Crezând că înşală vigilenţa lui Zeus, Prometeu face două grămezi, una mai mare, care conţine oasele goale ale animalului, şi a doua mai mică, care conţine bucăţile cele mai bune de carne, prima acoperită cu grăsime, a doua cu pielea animalului. Căzând în „capcană" şi alegând oasele, adică esenţa, zeul alege de fapt nemurirea, eliberarea de sub orice

constrângere a necesităţii. Rămânând cu carnea, omul se leagă însă de un destin aflat sub constrângerea necesităţii şi sub dominaţia morţii. Înşelăciunea, *metis*, caracteristică fundamentală a umanului, singura pe care acesta o poate opune morţii, se transformă în duşmanul său, stabilindu-i o condiţie împotriva căreia se va revolta etern: „Că şiretenia va rămâne din acel moment apanajul omului este un fapt destul de evident. Că aceasta nu-i aduce, de fapt, triumful s-a dovedit deja: alegând partea cea bună a boului, alege, vai, partea cea rea a soartei, alege, pe scurt, moartea. Ferindu-se din calea ei prin şiretlic, se condamnă pe sine şi instituie, se pare, trucul, ca modalitate neeficientă de a se opune fatalităţii morţii”[252].

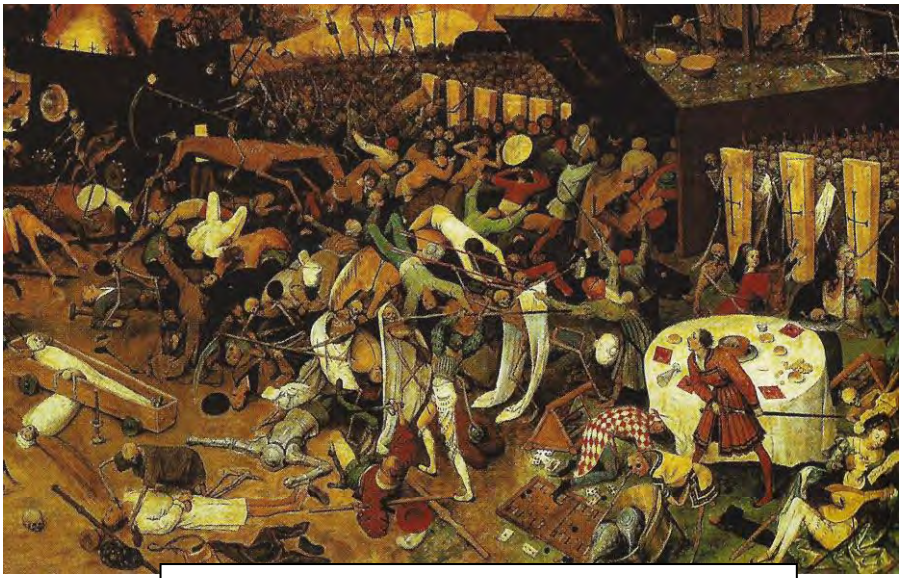
O formă particulară a acestui motiv al „înşelării morţii” o găsim în ceea ce am putea numi paradigma „pariului cu moartea”, un pariu prin care omul încearcă cumva să-şi câştige dreptul de a-şi prelungi viaţa sau pe care-l face din dorinţa de a se afirma ca fiinţă liberă (deşi absurdă). De-a lungul timpului, acest tipar al provocării morţii şi al încercării de a o înşela, a luat mai multe forme, dintre care cele mai cunoscute sunt, probabil, Oedip şi Sfinxul, Don Juan şi Comeseanul de Piatră sau Faust şi târgul cu Diavolul. Toate aceste mituri nu reprezintă însă decât imagini ale acestei dimensiuni prometeice a fiinţei umane, a nevoii sale profunde de transcedere, a tendinţei sale *hybrice*.

[252] Adela Toplean, *op. cit*., p. 227.

CAPITOLUL III. UMBRE ŞI LUMINI MEDIEVALE

„În panorama lui Bruegel de fum și de măcel / Numai doi oameni-s orbi la cetele de leșuri; / Plutind pe marea satinului albastru al fustei ei,
El cântă în direcția umărului ei dezgolit, / În timp ce ea asupra lui se-apleacă,
Solfegiile notele de pe foaie, / Amândoi surzi la vioara capului-de-mort,
Ce le umbrește cântul. / În floare sunt cei doi iubiți flamanzi; dar nu pentru mult timp.
Și totuși pustiirea tabloului nu atinge / Sătucul cel nătâng și delicat, din dreapta jos, din colț."

(Sylvia Plath, *O vedere din sala de anatomie*)



82. Peter Bruegel cel Bătrân , *Triumful Morții*, detaliu, pictură (1562)

„Este totuşi adevărat că acelea erau timpuri întunecate
în care un om înţelept trebuia să se gândească
la lucruri aflate în contradicţie între ele.”[1]

III.1. Context medieval

„La mijlocul secolului al XIV-lea, Antonius Block şi scutierul său, după ani lungi de cruciadă în Ţara Sfântă, s-au întors, în sfârşit, în ţara lor de baştină, Suedia, un ţinut bântuit de ciuma neagră” – fraza de început din *A şaptea pecete* ne introduce direct în atmosfera medievală a filmului. Chiar dacă aventura lui Antonius Block poate fi văzută ca o actualizare a eternului efort omenesc de a găsi un sens vieţii, nu e mai puţin adevărat că lumea în care acesta trăieşte, şi pe care regizorul se străduieşte s-o redea cât mai fidel, este una ce aparţine Evului Mediu european. După mărturiile lui Bergman, alegerea acestei perioade are la bază motive personale ce ţin de amintiri din copilărie (vizitele împreună cu tatăl său la bisericile medievale de lângă Stockholm şi fascinaţia pe care vechile picturile murale o exercitau asupra lui), literatura medievală (*Everyman*, *Carmina Burana*), dar, probabil, şi o anumită concepţie de sorginte romantică asupra Evului Mediu (în care se amestecă imaginea omului superior care nu-şi găseşte locul în lumea materială, răzvrătirea, ironia, iubirea romantică, fascinaţia pentru natura sălbatică, viziunea patetică şi dramatică asupra morţii).

Deşi minuţios înfăţişat, Evul Mediu al lui Bergman e constituit mai degrabă din stereotipii şi anacronisme care ne fac să bănuim că intenţia regizorului nu a fost atât zugrăvirea fidelă a epocii, cât ilustrarea unei idei. De exemplu, „anii lungi” de rătăcire se vor

[1] Umberto Eco, *Numele trandafirului*, traducere din limba italiană de Florin Chiriţescu, Iaşi, Polirom, col. „Biblioteca Polirom. Proză XX”, 2004, p. 22.

dovedi mai târziu în film a fi fost în număr de zece, aşadar, cândva în jurul anului 1350, un cavaler suedez se întoarce în ţara sa natală după o cruciadă de zece ani. O simplă verificare a datelor istorice arată însă, pe de o parte, că nici o cruciadă nu a durat zece ani, şi, pe de alta, că ultima cruciadă recunoscută ca atare, a opta, cea iniţiată de Ludovic cel Sfânt, a avut loc în 1270, aşadar, cu aproape un secol înaintea evenimentelor din film. Cel de-al treilea amănunt care necesită o situare temporală, ar fi ultimele cuvinte din frază: „un ţinut bântuit de ciuma neagră". Apărută în jurul anului 1330 în Asia, primele menţiuni europene referitoare la ciuma neagră sunt ulterioare anului 1347. Putem bănui, aşadar, că situarea temporală a acţiunii s-a făcut mai degrabă în funcţie de acest ultim eveniment. Un alt anacronism este introducerea personajului Albertus Pictor, cel care a realizat picturile murale care l-au impresionat atât de mult pe Bergman în copilărie. Născut în jurul anului 1440, Albert Målare sau Albrekt Pärlstickare, cunoscut ca Albertus Pictor, a murit în 1509, deci cu un secol după evenimentele din film.

Am menţionat aceste anacronisme nu pentru a sublinia minusurile filmului lui Bergman, ci pentru că, în opinia mea, contextul medieval a fost important în măsura în care i-a permis regizorului exprimarea unei idei mai profunde, o idee care putea fi actualizată în orice alt moment al istoriei umanităţii, dar pe care, din raţiuni personale, a preferat s-o situeze în Evul Mediu european. Din această cauză a adus laolaltă unele dintre cele mai importante stereotipii legate de această perioadă: cruciada, cavalerul, vrăjitoarea, flagelanţii, ciuma neagră, Biblia, credinţa, artiştii itineranţi, Dansul macabru. *A şaptea pecete* este un film care abundă în locuri comune despre Evul Mediu şi mai ales în acele stereotipii preluate şi răspândite de romantism. Acesta este motivul pentru care în volumul de faţă voi avea în vedere discutarea trăsăturilor specifice Evului Mediu european, aşa cum au ajuns ele în imaginarul modernilor, fără a mă rezuma la prezentarea specificităţii suedeze a acestei perioade. De altfel, chiar mărturiile regizorului referitoare la motivele care au stat la baza acestei alegeri arată că această contextualizare este una de circumstanţă, şi nu una care se vrea fidelă.

Voi avea în vedere în acest capitol discutarea unor trăsături medievale a căror specificitate a fost uitată în epoca modernă, cum ar fi caracterul puternic simbolic al epocii şi importanţa interpretării

simbolice în viaţa de zi cu zi, relaţia cu moartea şi reprezentările care au rezultat de aici, concepţia medievală asupra realităţii, imaginarului şi imaginii, precum şi manifestările care au devenit definitorii pentru această epocă: dansurile şi manifestările macabre, vrăjitoria, credinţa, călugării cerşetori, cavaleria, viziunile etc. Într-un articol în care vorbeşte despre importanţa studierii reprezentărilor sociale pentru cunoaşterea unei anumite epoci, referindu-se la Evul Mediu şi la contribuţia pe care autori ca Johan Huizinga, Jacques Le Goff sau Georges Duby au avut-o în studierea acestei perioade, Evelyne Patlagean face o listă scurtă a temelor majore care au constituit imaginarul secolelor XIV-XV. În viziunea autoarei marile teme ale imaginarului medieval au fost: colcăiala demonilor ispititori şi dezmăţul sabatului; umanizarea lui Iisus Hristos şi a Fecioarei Maria, împreună cu răspândirea cultului dolorist de către ordinele de călugări cerşetori, în piesele de teatru sau în meditaţiile misticilor; naşterea Purgatoriului şi a credinţei într-un înger păzitor; obsesia morţii individuale, imageria macabră a cadavrului în descompunere, opusă bucuriei de a trăi şi alăturarea lor contradictorie în dansul macabru; în fine, proiecţia aristocraţiei în cântecele de gestă şi romanele cavalereşti, precum şi în poezia trubadurilor[1]. Deşi succintă, lista oferă o imagine vie a perioadei luate în discuţie.

Vorbind despre contextul medieval voi avea în vedere Evul Mediu într-o durată mai „lungă", nu doar cea situată convenţional între 476 (căderea Romei) şi 1450 (conciliul de la Basel) sau 1492 („descoperirea" Americii), întrucât spaimele şi credinţele suscitate de această perioadă nu au fost nicidecum înăbuşite de umanismul renascentist. Ipoteza unui „lung Ev Mediu" a fost discutată, printre alţii, de Jacques Le Goff, care urca cu numărătoarea până în secolul XIX[2], şi Michel Vovelle, care propune ca dată de răscruce pentru

[1] Evelyne Patlagean, „L'histoire de l'imaginaire", în Jacques Le Goff (coord.) *La Nouvelle Histoire*, Bruxelles, Complexe, 1988, pp. 315-316.

[2] „În societatea europeană, în general, persistă din secolul al IV-lea şi până în secolul al XIX-lea o serie de structuri fundamentale, care ne îngăduie să sesizăm legătura dintre aceste cincisprezece veacuri", Jacques Le Goff, „Pentru un lung Ev Mediu", în *Imaginarul medieval*, traducere din limba franceză şi note de Marina Rădulescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1991, pp. 34-42.

schimbarea mentalităţii europene sfârşitul secolului XVIII, mai exact anul 1760, urmat de o perioadă de tranziţie spre o epocă nouă, perioadă cuprinsă între 1770 şi 1820[1]. Astfel, continuitatea dintre Evul Mediu şi Renaştere a devenit un loc comun în istoriografia contemporană, majoritatea istoricilor nemailuând în considerare teza dezvoltată de Jakob Burckhard a unui „Ev Mediu întunecat" în opoziţie cu o „luminoasă Renaştere". De asemenea, în încercarea de a oferi un tablou cât mai complet al acestei perioade mă voi referi deopotrivă la imagine şi la cuvânt, la cultura savantă şi la cea populară, la realitate şi la simbol.

83. Fraţii Limbourg, *Februarie*, *Mai*, *Iulie*, *Decembrie*, în *Les Très riches heures du Duc de Berry*, manuscris (1410-1411)
Alături de prezentarea lunilor anului, calendarul prezintă scene cotidiene din viaţa omului medieval (ţărani pe cîmp, nobili la vânătoare, ospeţe, turniruri sau scene galante).

[1] Michel Vovelle, *Idéologies et mentalités*, Paris, Librairie François Maspero, 1982, pp. 117-118.

84. *Livre des Merveilles*, Maestrul din Boucicaut, Inorogi, elefanți și capcâni, manuscris (sec. XV). Monștrii și făpturile fabuloase erau situate pe același plan de existență ca și lucrurile reale. Peisajele din *Livre des Merveilles* sunt surprinzător de asemănătoare cu cele ale Fraților Limbourg.

III.1.1. Condiții vitrege de viață

„[…] frica resimțită de civilizația europeană la începutul timpurilor moderne și înainte de a descoperi «inconștientul»: «teama», «înfricoșarea», «groaza», «spaima» provocate de pericolele exterioare de orice natură, venind dinspre elemente sau oameni […].”[1]

Cercetările care au ca obiect studiul Evului Mediu au remarcat faptul că oamenii din epocă gândeau și simțeau într-un mod cu totul aparte, având un sistem diferit de interpretare a realității și o altă viziune asupra fenomenelor naturale ca și a cauzelor producerii lor. Vectorii care le coordonau viața nu erau aceeași cu cei de acum.

[1] Jean Delumeau, *Păcatul și frica: culpabilizarea în Occident (secolele XIII-XVIII)*, traducere din limba franceză de Ingrid Ilinca și Cora Chiriac, Iași, Polirom, col. „Plural”, 1997, vol. I, p. 7.

Obişnuiţi de la Descartes încoace cu o viziune raţionalistă asupra lumii (*cogito, ergo sum*), e destul de dificil să ne punem în locul lor şi să ne întoarcem la acea viziune fermecată a universului, într-un timp în care viaţa încă mai păstra în multe privinţe, după formula lui Johan Huizinga, *culorile basmului*[1]. În principiu, acest fapt se datora mai ales condiţiilor diferite de viaţă în care trăiau. Astfel, referindu-se la această epocă, Huizinga vorbeşte despre un sentiment de nesiguranţă generală care o caracteriza şi care era rezultatul mai multor factori externi – războaiele lungi care duceau nu de puţine ori la sărăcirea şi înfometarea populaţiei, catastrofele naturale (secetă şi inundaţii, cutremure, ierni deosebit de grele), slaba protecţie împotriva bolilor de orice fel, permanenta stare de alarmă de la sate şi oraşe pricinuită de ameninţarea tâlharilor sau de atacurile animalelor sălbatice, eterna ameninţare a unei justiţii aspre şi dubioase, precum şi apăsătoarea stare de spirit produsă de frica de diavol, de iad sau de vrăjitoare, rezultată dintr-un discurs ecleziastic susţinut. Tocmai aceste condiţii vitrege de trai sunt cele care îl îndreptăţesc pe cercetător să vorbească în acelaşi studiu de *caracterul aprig al vieţii* în Evul Mediu[2]. Confruntaţi cu lipsuri şi greutăţi de tot felul, oamenii au concentrat imaginile catastrofelor cărora erau obligaţi să le facă faţă în imaginile celor patru cavaleri ai Apocalipsului: epidemiile, foametea, războiul, şi, deasupra tuturor, moartea.

Datorate condiţiilor insalubre de viaţă, deselor războaie, mijloacelor medicale precare de protecţie, bolile şi epidemiile au reprezentat o ameninţare constantă pe tot parcursul Evului Mediu. Rujeolă, oreion, scarlatină, febră tifoidă, variolă, gripă, dizenterie, malarie, sifilis (adus, se pare, din America), ftizie sau tuse măgărească, orice boală era pasibilă de a fi fatală. Însă, dintre toate, cea care a marcat de departe cel mai mult imaginarul Evului Mediu a fost epidemia de ciumă. Adusă în Europa din Asia Centrală între 1346-1348 prin intermediul puricilor infestaţi, epidemia s-a răspândit

[1] Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu: studiu despre formele de viaţă şi de gândire din secolele al XIV-lea şi al XV-lea în Franţa şi Ţările de Jos*, traducere din neerlandeză de H.R. Radian, Bucureşti, Humanitas, 2002, p. 16.

[2] *Ibid.*, p. 10.

rapid, omorând mai mult de o treime din populaţia continentului[1]. Viaţa insalubră, aglomerările urbane, absenţa unor reguli minime de carantină, sărăcia au fost tot atâtea motive pentru răspândirea epidemiei. Manifestată prin apariţia unor inflamaţii acute („bube", de unde şi denumirea de ciumă bubonică) în zona gâtului, sub braţ sau pe partea interioară a coapselor, pentru cei infestaţi moartea era deopotrivă rapidă (după o scurtă perioadă de incubaţie, decesul survenea între 24 şi 36 de ore) şi dureroasă (după apariţie, umflăturile se măreau, se umpleau de sânge şi puroi, apoi se spărgeau şi supurau; erau urmate de hemoragii interne şi de o moarte în chinuri groaznice). În afara celei bubonice (transmisă prin purici), boala a mai cunoscut încă două forme, şi mai grave: cea pulmonară (microbul era transmis prin aer de la bolnavi la cei sănătoşi; deşi nu apăreau bube, această formă era mult mai gravă: ataca direct plămânii, iar victimele tuşeau şi expectorau sânge) şi cea septică (transmisă tot prin intermediul puricilor, determina otrăvirea rapidă a sângelui, provocând şi cea mai rapidă moarte). Dacă în cazul ciumei bubonice au existat (puţini) supravieţuitori, celelalte două forme erau moarte sigură.

Spectacolul înfricoşător pe care-l oferea manifestarea bolii (bube supurând, sânge şi puroi, oameni murind în chinuri[2]) şi efectele

[1] După Jacques Le Goff la originea acestei epidemii a stat asediul coloniei genoveze de la Caffa din Crimeea: „Ciuma bubonică devastase deja Orientul şi Occidentul în secolul al VI-lea, în timpul domniei lui Justinian. Apoi a dispărut complet din Occident. Rămasă în stare endemică în Asia Centrală şi probabil în Cornul Africii, ea s-a reactivat şi a atacat din nou Europa în 1346-1348. Originea ei poate fi stabilită şi datată. Colonia genoveză de la Caffa, în Crimeea, a fost asediată de tătari, care au folosit ca arme împotriva asediaţilor cadavre de ciumaţi, aruncate peste zidurile cetăţii. Bacilul transmis de puricii şobolanilor sau, cum se crede mai curând astăzi, prin contactul dintre oameni, a venit în Occident la bordul vaselor din Caffa. În cursul anului 1348, el s-a răspândit practic în toată Europa", *Evul Mediu şi naşterea Europei*, traducere din limba franceză de Giuliano Sfichi şi Marius Roman, cuvânt înainte de Jacques Le Goff, Iaşi, Polirom, col. „Construcţia Europei", 2005, p. 198.

[2] „Ciuma a fost însoţită de fenomene fiziologice şi sociale înspăimântătoare. Ciumaţii manifestau tulburări nervoase impresionante, iar incapacitatea familiilor, comunităţilor şi autorităţilor de a combate boala îi conferea acesteia un caracter diabolic", *ibid*.

acesteia (grămezi de morţi pe străzile oraşelor, clopote ce băteau neîncetat) constituia, fără îndoială, o motivaţie suficientă pentru a le aduce oamenilor aminte de Ziua Judecăţii de Apoi. Tulburările sociale şi revoltele izbucnite în oraşele lovite de molimă, precum şi procesiunile religioase organizate cu scopul (zadarnic) de a-i opri răspândirea (deşi, probabil, au avut exact efectul contrar), contribuiau şi ele la instaurarea haosului şi a atmosferei apocaliptice. Moartea Neagră a determinat şi o răspândire fără precedent a procesiunilor de flagelanţi, penitenţi care, prin chinuirea propriilor trupuri, urmăreau atât îndepărtarea ciumei (văzută ca o pedeapsă trimisă de Dumnezeu pentru păcatele oamenilor), cât şi domolirea fricii de inevitabila pedeapsă pe care fiecare om o va primi la sfârşitul lumii. În afara consecinţelor sociale şi economice ale epidemiei, ciuma a dat naştere şi unei noi atitudini a oamenilor în faţa morţii. Manifestată până atunci mai ales ca teamă faţă de iad, izbucnirea ciumei a demonstrat că viziunea înfricoşătoare a chinurilor de după moarte poate fi şi reală. Moartea a început să fie temută ca fenomen în sine, iar omniprezenţa sa a dat naştere unei sensibilităţi macabre ce s-a întrupat în temele iconografice ale *Întâlnirii celor trei morţi cu cei vii*, a *Dansului macabru* sau a *Triumfului Morţii*[1].

85. *Ciuma*, manuscris (sec. XVI)

[1] „E clar că ciuma neagră a favorizat o anumită «cultură a morţii», cu dansurile macabre, cu susţinerea egalităţii tuturor în faţa morţii, cu reprezentarea cadavrelor în stare de descompunere (putreziciunile) şi reprezentările sadice ale martirilor – Sf. Ecaterina, Sf. Agatha –, fără a mai pune la socoteală locul pe care îl capătă în literatură tema roţii norocului", Jacques Berlioz, art. „Flagelurile", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, traducere din limba franceză de Denisa Burducea, Nadia Farcaş, Marius Roman, Mădălin Roşioru şi Gina Puică, Iaşi, Polirom, 2002, p. 291.

86. Mathias Grünewald, *Ispitirea Sf. Anton*, detaliu, *Altarul din Isenheim*, pictură (1515)

87. *Ciuma*, imagini din *A șaptea pecete*

88. *Flagelanții*, imagini din *A șaptea pecete*

Alături de boli, spectrul foametei şi al războiului au constituit, de asemenea, realităţi obişnuite ale vieţii în Evul Mediu. Cu o agricultură depinzând în mare măsură de capriciile vremii, recoltele oamenilor medievali erau constant ameninţate, la fel ca şi capacitatea lor de supravieţuire de pe urma muncii depuse. Inundaţiile primăvara, secetele din timpul verii sau iernile geroase reprezentau tot atâtea probleme pe care omul obişnuit trebuia să le înfrunte. Orice mic dezechilibru putea duce la scăderea producţiei şi, respectiv, la creşterea preţului alimentelor. Incursiunile bandelor de mercenari şi tâlhari, războaiele senioriale şi naţionale, invaziile barbare, adăugau peisajului greutăţilor cotidiene masacre, jafuri, torturi (folosite ca mijloace psihologice de intimidare) sau tehnici extreme de apărare, precum cea a pământului pârjolit. În afara acestui „spectacol" al violenţei, războiul mai aducea cu sine şomajul, ruina, deznădejdea, riscul epidemiilor şi al instaurării foametei[1].

O formă particulară de război, de această dată specifică Evului Mediu, a reprezentat-o cruciada, războiul pentru recuperarea locurilor sfinte căzute în mâinile păgânilor. Desfăşurate cu începere din a doua jumătate a secolului XI (Papa Urban al II-lea răspunde în 1095 apelului împăratului bizantin Alexis I Comnen pentru recucerirea unor teritorii pierdute în faţa turcilor selgeucizi în 1071), aceste expediţii militare s-au întins pe mai bine de două secole[2]. Implicarea Bisericii a asigurat

[1] „Toate documentele epocii confirmă realitatea din relatările poeţilor. Şi nu era vorba doar despre scuturi sfărâmate, zale de fier spintecate până în carne vie, trupuri omeneşti tăiate în două până la şaua calului, cranii deformate de lovituri şi membre desprinse de trunchi zburând prin aer, ci şi – sau poate în special – despre suferinţele acelor *pauperes,* violenţele la care sunt supuşi femeile şi copiii, satele incendiate, recoltele distruse, bisericile şi mănăstirile profanate cu o turbare scelerată", Franco Cardini, art. „Război şi cruciadă", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit.* p. 637.

[2] După o ultimă tentativă a prinţului Eduard al Angliei, între 1271-1272, şi până în secolul XVI, când au intrat definitiv în declin, cruciadele au continuat sub forma unor campanii militare de mai mică amploare menite să încetinească înaintarea musulmanilor sau să păstreze avanposturile creştine din Ţara Sfântă.

succesul rapid al acestor campanii, cu atât mai mult cu cât celor care participau le era garantată iertarea tuturor păcatelor. Succesul primei cruciade şi cucerirea Ierusalimului în 1099 a adus cu sine necesitatea de a-l apăra în continuare şi de a proteja pelerinii creştini veniţi să se închine în locurile sfinte. Pornind de aici, au luat naştere mai multe ordine militare, printre care cele mai cunoscute sunt Ordinul Templierilor (iniţial Cavalerii sărmani ai lui Hristos), Ordinul Sfântului Ioan (cunoscuţi şi drept Cavalerii Ospitalieri) sau Ordinul Cavalerilor Teutoni. Pe lângă misiunea de apărător al creştinismului, cavalerul a mai primit-o şi pe cea de protector al celor slabi şi sărmani (văduve, copii, oameni simpli), funcţie ce s-a integrat în efortul pacificator al Bisericii început în jurul anului 1000[1]. Ivit în peisajul medieval ca *miles Hristi* (ostaş al lui Hristos), erou al luptei împotriva diavolului (în ipostaza de păgân, necredincios) cavalerul întruchipează, deopotrivă, vitejia în luptă şi pietatea. Iar prin „cavalerii lui Hristos" cruciadele au reuşit contopirea a două funcţii sociale până acum separate: cea a călugărului (*oratores*) şi cea a războinicului (*bellatores*).

Cavalerii au fost şi eroii primelor texte medievale în limbile vulgare. Cidul, Roland şi, mai târziu, în ciclul arthurian, Lancelot, Perceval sau Gauvain au reprezintat modelele ideale ale oamenilor din Evul Mediu. Spirit aventurier, mereu în căutarea unui ideal superior, în imaginea cavalerului medieval sunt amestecate influenţe folclorice („materia din Bretania"), culte (era protagonistul unei noi forme de iubire, *cortezia*) sau religioase (sub influenţa Bisericii, scopul suprem al aventurilor sale va deveni găsirea Sfântului Graal, iar marele sfânt al

[1] „Din secolul X şi până în secolul XII, prin *instituţiile de pace,* ea [Biserica – n.m.] încearcă să-i incite pe războinici să depună jurământ că nu vor ataca, răpi sau cere răscumpărare pentru cei ce nu se pot apăra: feţe bisericeşti, femei nobile neînsoţite, ţărani şi ţărănci, săraci şi oameni dezarmaţi de tot soiul. Este «pacea lui Dumnezeu», de origine meridională; puţin după aceea «răgazul lui Dumnezeu» încearcă să sustragă violenţei nu numai fiinţele vii, ci şi timpul: sărbători solemne, zile sfinte, odihna săptămânală extinsă în cele din urmă, în amintirea pătimirii lui Hristos, la perioada ce se întindea de joi seara până luni dimineaţa", Jean Flori, art. „Cavaleria", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 117.

cavalerilor, de sorginte orientală, va fi Sf. Gheorghe, mai ales în ipostaza sa de învingător al balaurului). Deopotrivă brav şi curtenitor, model social şi cultural, cele trei scopuri fundamentale ale cavalerului sunt onoarea, gloria şi aventura[1]. Prin excelenţă rătăcitor, cavalerul este „condamnat" la o viaţă ieşită din comun pentru care stau mărturie întâmplările miraculoase din romanele arthuriene şi cântecele de gestă[2]. Iar „rătăcirea" supremă este chiar cruciada şi căutarea Graalului, aventura spirituală de a cărei împlinire depinde însăşi viaţa sa.

III.1.2. O nouă viziune asupra corpului

În tradiţia occidentală, omul a fost definit cel mai adesea prin relaţia ambivalentă dintre un „trup", material şi muritor, şi un „suflet", imaterial şi nemuritor. Această dualitate era deja vizibilă în concepţia anticilor (care considerau trupul doar ca un locaş provizoriu pentru suflet) şi este continuată, şi chiar întărită, în Evul Mediu de discursul ecleziastic prin tema „dispreţului faţă de trup". Cu toate acestea, există o diferenţă majoră în ceea ce priveşte concepţia asupra trupului în Antichitate faţă de cea din Evul Mediu. Deşi considerau şi ei sufletul superior trupului, anticii nu refuzau corpului uman dreptul la o anumită „demnitate". Celebrul dicton *mens sana in corpore sano* poate servi drept mărturie pentru o mentalitate ce preţuia atât calităţile spirituale, cât şi pe cele ce ţineau de frumuseţea fizică. Impunerea creştinismului ca religie dominantă aduce cu sine şi o schimbare a concepţiei cu privire la trup, „carnea" fiind de acum încolo direct

[1] Jacques Le Goff, *Eroi şi minuni ale Evului Mediu*, traducere din limba franceză de Gabriela Şiclovan, Chişinău, Cartier, col. „Cartier Istoric", 2010, p. 93.

[2] „Romanele arthuriene exală un tulburător parfum de miraculos păgân pe care creştinarea ulterioară a câtorva dintre temele sale nu-l risipeşte în totalitate. Ele idealizează un nou tip de erou: cavalerul rătăcitor în căutare de aventuri, forţă supranaturală care, precum iubirea, îl îndeamnă către autodepăşire, către împingerea până la extrem a limitelor inaccesibilului. Lancelot reprezintă modelul acestei cavalerii mondene", Jean Flori, *art. cit*., p. 120.

legată de noţiunea de păcat specifică creştinismului[1]. Pentru creştinul Evului Mediu trupul va fi de acum încolo câmpul de acţiune al păcatului. Păcătoşi încă înainte de a fi păcătuit (datorită faptului că păcatul originar săvârşit de Adam se transmite fiecărui om chiar de la naştere), bărbaţii şi femeile acestor vremuri îşi concep întreaga existenţă în jurul acestei noţiuni[2].

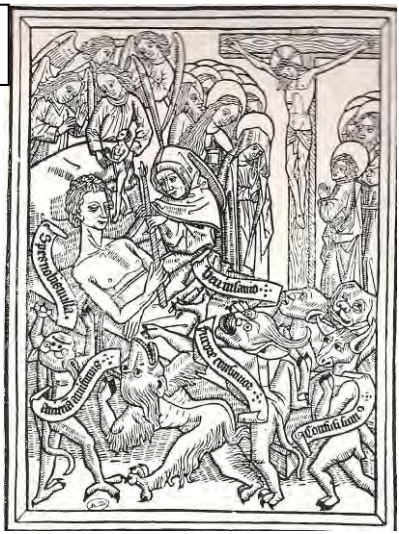
89. *Trei vrăjitoare cu capete de măgar, cocoş şi câine se îndreaptă către Sabat*, xilogravură de U. Molitor, *Von den Unholden oder Hexen*, Konstanz (1489)

90. *Flagelanţi*, xilogravură (sec. XV)

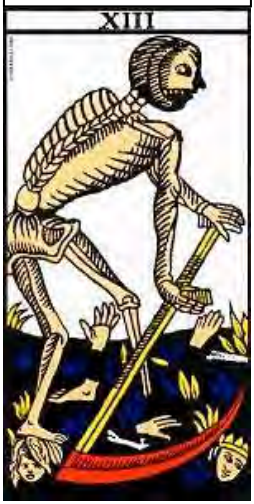
[1] „Printre marile revoluţii culturale determinate de triumful creştinismului în Occident, una dintre cele mai importante este aceea referitoare la trup. Chiar şi în doctrinele antice, în care era privilegiat sufletul, nu se concepea nici o virtute şi nici un bine ce să nu fi fost exercitate prin intermediul trupului. Marea cotitură din viaţa cotidiană a oamenilor în urma căreia în oraşe – locurile predilecte de desfăşurare a vieţii sociale şi culturale în Antichitate – se desfiinţează teatrul, circul, stadionul şi termele, spaţii de largă sociabilitate şi de cultură, unde, în chipuri diferite, era preamărit sau folosit trupul, această cotitură deci produce şi o totală derută în privinţa trupescului", Jacques Le Goff, *Imaginarul medieval*, *ed. cit.*, p. 176

[2] „Bărbaţii şi femeile din Evul Mediu par a fi dominaţi de păcat. Conceperea timpului, organizarea spaţiului, antropologia, noţiunea de cunoaştere, ideea de muncă, raporturile cu Dumnezeu, construirea legăturilor sociale, instituirea practicilor ritualice, întreaga viaţă şi viziune a omului medieval gravitează în jurul prezenţei păcatului", Carla Casagrande şi Silvana Vecchio, art. „Păcatul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 584.

93. *Artes moriendi*, xilogravură (sec. XV)



92. *Arcana fără nume* (*Moartea*), Tarot de Marseille



91. Hieronymus Bosch, *Moartea avarului*, pictură (1490)

94. Albrecht Dürer, *Maiestatea sa, Moartea, pe un cal* (*Memento mei*), desen în creion (1505)

Instituirea trupului ca spaţiu al păcatului a dus, în timp, la o diabolizare a acestuia. Trupul este supus slăbiciunilor şi ispitelor, este legat de simţuri şi, trebuie, prin urmare, supus şi controlat. Presupunerea că diavolul poate invada pe furiş corpurile credincioşilor pentru a le pune în pericol sufletele coboară lupta dintre Bine şi Rău din sferele celeste în inima omului. Transformarea corpului uman în câmpul de desfăşurare a luptei primordiale deschide importantul capitol al culpabilităţii personale a fiecăruia. Prin această concepţie, a unei corporalităţi funciarmente malefică, diavolul trece dinafară, *înăuntru,* lăsând în urmă viziunea cu privire la monstruozitatea sa şi făcând loc fricii de „fiara din interiorul sinelui”[1].

În această ultimă viziune, schimbarea concepţiei asupra corpului, strâns legată de evoluţia imaginii diavolului, care devine, din Prinţ al Tenebrelor, fiara interioară, periculoasă şi malefică, pe care trebuie s-o distrugi sau s-o stăpâneşti, face parte dintr-un sistem unificator de explicare a existenţei. Rolul acestui sistem este cu atât mai important în procesul de modernizare a Europei cu cât se opune atât celorlalte culturi străine, cât şi universului fermecat şi pulverizat în care trăiau populaţiile rurale şi masele orăşeneşti. În ultimă instanţă, tot acest discurs axat pe culpabilizarea individuală şi pe frica de diavol nu are alt scop decât accentuarea puterii simbolice a Bisericii asupra credincioşilor. Ameninţarea diavolului serveşte, astfel, ca instrument de control social şi de supraveghere, silindu-i pe oameni să urmeze, mai mult decât înainte, căile dinainte trasate clerici. Numai spiritul se poate opune laturii animale din om, iar spiritul este de esenţă divină, şi singura mijlocitoare între lumea oamenilor şi cea divină este Biserica.

În ceea ce priveşte concepţia asupra corpului se remarcă două atitudini complet distincte în Evul Mediu. Astfel, în timp ce cultura populară lăuda bucuriile pământeşti, plăcerea simţurilor, cultura oficială ecleziastică, sub influenţa curentelor ascetice de inspiraţie orientală, insista pe primatul spiritului asupra trupului şi pe inevitabila dispariţie a învelişului corporal odată cu moartea individului. Avem

[1] Robert Muchembled, *O istorie a diavolului: civilizaţia occidentală în secolele XII-XX*, traducere din limba franceză de Em. Galaicu-Păun, Chişinău, Cartier, col. „Cartier Istoric”, 2002, p. 90.

de-a face, pe de o parte, cu o senzualitate exacerbată care denotă o aprigă dorinţă de a trăi, şi, pe de altă parte, cu refuzul plăcerii şi teama de viaţă, ambele izvorâte, paradoxal, din aceeaşi obsesie a trupului. În această a doua orientare, care a dat naştere imaginilor putrezirii şi tratatelor religioase legate de dispreţul faţă de lume, a fost recunoscută o influenţă de sorginte orientală[1]. Însă, imaginilor terifiante ale descompunerii din predicile preoţilor şi călugărilor şi de pe pereţii bisericilor, cultura populară le opunea un mod de existenţă bazat pe primatul bucuriilor simple ale vieţii pentru a savura corespunzător scurtul timp alocat existenţei terestre. Ca şi prima, şi această viziune asupra vieţii îşi are originea tot în Orient, dar într-unul mai apropiat şi istoric, şi geografic: cultura greco-latină[2].

III.1.3. Triumful raţiunii

Paralel cu o Europă macabră şi ludică a luat naştere în Evul Mediu şi o Europă a raţiunii, a cărei expresie istoricul Jacques Le Goff a găsit-o în afirmarea concomitentă a cuplului intelectual-negustor, ambii ţinând de o cultură urbană în plină expansiune. Europa oraşului, a negustorului, a intelectualului, a banului, a cărţii, a ştiinţei, a

[1] „Deux courants, dont les sources se perdent très loin dans l'Antiquité, traversent le Moyen Âge: l'un qui relève du monde gréco-romain, plaide pour une consistance incorruptible de l'être humain terrestre, solidaire à soi-même, l'autre, avec son point de départ en Orient et propagé surtout par le christianisme, met en évidence la décomposition charnelle, la désagrégation de l'élément biologique, en contraste et comme une conséquence directe de la suprématie d'un esprit transcendant", Pavel Chihaia, *Immortalité et décomposition dans l'art du Moyen Âge*, Madrid, Fondation Culturelle Roumaine, 1998, p. 43.

[2] „L'esprit populaire a rejoint la tradition antique pour chanter et célébrer les joies simples de l'existence, l'amour pur et lumineux, en réagissant devant la fragilité de la vie terrestre non par un étalage terrifiant de la décomposition charnelle, mais par l'incitation à consumer de la plus belle manière le bref répit accorde aux existences humaines, à en retenir les aspects que les poètes trouvent enchanteurs", *ibid*, p. 47.

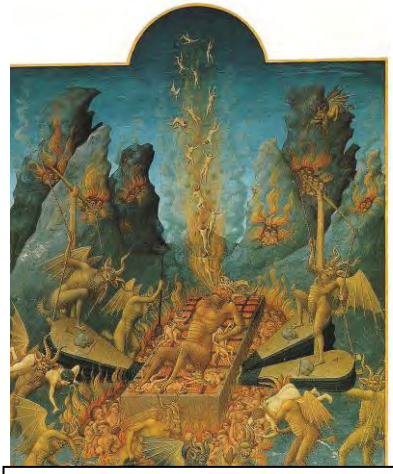
catedralelor – toate acestea reprezintă faţete ale aceluiaşi diamant care se şlefuieşte începând din Evul Mediu şi care a dus la naşterea culturii europene moderne. Cultura laică şi citadină care îşi începe evoluţia în secolele XII-XIII se diferenţiază atât de dogmatismul bisericesc, cât şi de cultura populară, fantastică şi ludică, stând la originea spiritului raţionalist şi critic modern. În opinia aceluiaşi Jacques Le Goff, reuşita Europei începând cu secolul XIII se afirmă cu precădere în patru domenii: înflorirea urbană (în oraşe vor avea loc de-acum înainte principalele contacte între oameni de toate categoriile, oraşul devenind deopotrivă focar economic, religios şi intelectual), renaşterea comerţului şi a negustorilor (ceea ce antrenează răspândirea folosirii banilor şi laicizarea culturii), cunoaşterea (prin naşterea unei noi discipline a gândirii, scolastica, şi a unei noi categorii sociale – intelectualul) şi apariţia şi răspândirea ordinelor de călugări cerşetori (care au contribuit prin predicile lor la formarea noii societăţi, răspândind creştinismul şi în rândul maselor analfabete, ceea ce a dus la o unificare a societăţii).

Născut odată cu redescoperirea lui Euclid şi Ptolemei, a ştiinţei enciclopedice a lui Aristotel, a medicinei lui Hipocrat, Galen şi Avicenna, a matematicii, alchimiei, filozofiei şi ştiinţelor naturale în tratatele greceşti şi arabe, avântul ştiinţific al epocii întregeşte tabloul „«frumoasei» Europe a oraşelor şi catedralelor”[1]. Pentru prima oară *Fizica* şi *Metafizica* lui Aristotel veneau să explice logic şi experimental „ce poate raţiunea lăsată liberă să cunoască sau să nu cunoască”[2], propunând totodată şi conceptele necesare unei astfel de gândiri şi o sistematizare a cunoştinţelor. Comentariile arabe ale operelor sale (lucrările lui Avicenna şi Averroes) au dat naştere nevoii de explicare şi de interpretare raţională a concepţiei religioase, încercând să pună de acord interpretarea creştină şi cea raţională a lumii, dând naştere disputelor scolastice de mai târziu. Multiculturalismul unor oraşe din Italia (Palermo, de exemplu, unde cancelaria lui Frederic al II-lea folosea curent trei limbi: greaca, latina şi araba) şi Spania, precum şi înmulţirea

[1] Jacques Le Goff, *Evul Mediu şi naşterea Europei*, *ed. cit*., pp. 126-127.

[2] Étienne Gilson, *Filozofia în Evul Mediu: de la începuturile patristice până la sfârşitul secolului al XIX-lea*, traducere din limba franceză de Ileana Stănescu, Bucureşti, Humanitas, 1995, p. 697.

contactelor comerciale între Orient şi Occident prin organizarea târgurilor, au făcut posibile schimburile culturale între învăţaţii arabi şi cei occidentali. Astfel, „odată cu mirodeniile şi mătasea, manuscrisele au adus Occidentului creştin cultura greco-arabă”[1].



95. Fraţii Limbourg, *Infernul*, din *Les Très riches heures du Duc de Berry*, manuscris (1410-1411)

96. Giovanni da Modena, *Iadul*, frescă, Bologna, Biserica San Petronio (cca. 1410)

97. Hans Memling, *Tripticul Judecăţii de Apoi*, detaliu, pictură (1467-1471)

98. Beato Angelico, *Judecata de Apoi*, pictură (1430-1435)

[1] *Ibid.*, p. 31.

Însă Spania şi Italia nu au reprezentat decât o primă etapă care s-a rezumat la traducerea tratatelor greco-arabe. Adevărata revoluţie va avea loc în alte centre culturale europene dintre care, pentru secolul XII, se remarcă Chartres (prin dezvoltarea unei gândiri raţionale şi ştiinţifice al cărei centru era omul) şi Paris (prin disputele sale teologice care căutau un echilibru între raţiune şi credinţă şi prin dezvoltarea dialecticii). Noutatea adusă de învăţaţii arabi consta în afirmarea primatului raţiunii ca metodă de explicare a realităţii şi credinţei[1]. Cultura greco-arabă cu cele două dominante ale sale, claritatea raţionamentului şi preocuparea pentru atitudinea ştiinţifică, se opunea astfel spiritualismului monastic al filozofilor creştini de până atunci. Se găseau astfel puse faţă în faţă două şcoli: şcoala închisă a solitudinii monastice şi şcoala deschisă a aglomerării urbane, şcoala lui Hristos şi şcoala lui Aristotel şi Hipocrat.

Raţionalitatea scolasticii, mereu în căutarea unităţii adevărului, de unde şi tentaţia enciclopedismului, se afirmă ca un *modus operandi* specific devenit însăşi raţiunea de a fi a acestei filozofii. Împăcarea acestui demers raţional cu dogma creştină urma să fie făcută prin certificarea dovezilor existenţei lui Dumnezeu pe cale raţională. După cum afirmă şi Toma d'Aquino, cel care şi-a bazat opera pe credinţa în puterea raţiunii, „doctrina sacră angajează raţiunea umană nu în slujba dovedirii credinţei, ci a limpezirii a tot ceea ce propune această doctrină"[2]. Faptul că majoritatea enciclopediştilor erau membri ai ordinelor de călugări cerşetori, spune foarte multe despre implicarea acestora în activitatea intelectuală. Franciscanii şi dominicanii scriau tratate, predau la universitate, ţineau predici poporului analfabet, puneau

[1] „Marea idee pe care secolul XII a recuperat-o şi care a permis, începând de la această dată, răspândirea imediată a ştiinţei, a fost aceea a explicaţiei raţionale modelată pe demonstraţia formală sau geometrică: cu alte cuvinte, ideea că un fapt particular era explicat atunci când putea fi dedus dintr-un principiu mai general. Ideea aceasta s-a format prin recuperarea graduală a logicii aristotelice şi a matematicii greceşti şi arabe", A. C. Crombie, *apud* Ovidiu Drimba, *Istoria culturii şi civilizaţiei*, vol. III, Bucureşti, Saeculum-Vestala, 2001, p. 194.

[2] *Summa Theologiae*, *apud* Erwin Panofsky, *Arhitectură gotică şi gândire scolastică*, traducere din limba engleză şi note de Marina Vazaca, cu o postfaţă de Sorin Dumitrescu Bucureşti, Anastasia, col. „Impasuri şi semne", 1999, p. 66.

în scenă piese de teatru, erau inchizitori, înfiinţau spitale, înălţau biserici, încurajau caritatea şi se foloseau de imagine şi cuvânt ca instrumente predilecte ale predicilor lor, dând naştere unei societăţi europene omogene în ceea ce priveşte fondul cultural. Studiind moştenirea scolastică asupra gândirii europene, Jacques Le Goff enumeră trei contribuţii esenţiale ale acesteia: îndoiala reflexivă, care dă naştere cercetării şi spiritului critic modern, ideea cunoaşterii ca eliberare şi dorinţa de claritate în expunere[1].

Aspiraţia către o cunoaştere totală a dat naştere unui tip de carte care a avut o contribuţie considerabilă în răspândirea culturii şi ştiinţei. Este vorba de enciclopedii, culegeri ce ofereau informaţii despre natură, fizică, teologie, filozofie, drept, medicină. Deşi denumirea de „enciclopedie" nu se foloseşte încă în Evul Mediu (prima atestare, cu sensul de „învăţământ circular", datează abia din secolul XVI)[2], acest tip de carte este foarte răspândit şi influent în epocă, drept dovadă fiind chiar numărul mare al acestor opere care încercau să strângă într-un singur loc totalitatea cunoştinţelor umane. În principal lucrări de compilaţie şi de popularizare, caracterizate prin recursul la autorii consacraţi, antici şi medievali (*auctoritas*), mai ales în prima fază de dezvoltare, enciclopediile au cunoscut o adevărată vogă printre clericii şi laicii instruiţi, pentru care au fost un instrument esenţial de învăţare (ofereau, în acelaşi timp, chintesenţa culturii anterioare şi erau un prim pas în evoluţia culturală a celor dornici de învăţătură). Succesul acestora se datorează, după acelaşi Jacques Le Goff, atât formării noii categorii de cititori, mai avizi de informaţie, cât şi măririi volumului de informaţii, fenomene specifice renaşterii din secolul XII[3]. Alături de tratatele lui Albert cel Mare, ale lui Roger Bacon, de *Summa theologicae* a lui Toma d'Aquino, scolasticul cu cea mai mare influenţă

[1] Jacques Le Goff, *Evul Mediu şi naşterea Europei*, *ed. cit.*, p. 165.

[2] Claude Gauvald, Alain de Libera, Michel Zink (coord.), *Dictionnaire du Moyen Âge*, Paris, Quadrige, PUF, 2002, p. 475.

[3] „Enciclopediile ofereau toate informaţiile privitoare la natură şi societate. În paralel cu teologia, enciclopediile au găzduit tot mai frecvent cunoştinţele laicizate ce constituiau filozofia. Pe lângă supranatural şi metafizică, enciclopediile furnizau un ansamblu de informaţii despre natură şi despre fizică în sens larg", Jacques Le Goff, *Evul Mediu şi naşterea Europei*, *ed. cit.*, p. 160.

în gândirea europeană, sau de *Divina Commedia* a lui Dante, aceste lucrări enciclopedice s-au înscris în acelaşi demers către totalitate care, după Panofsky, deveniseră însăşi *forma mentis* a civilizaţiei medievale, o civilizaţie care aplica principiul clarităţii nu numai în organizarea pe capitole a tratatelor, ci şi în organizarea scenelor pe timpanele catedralelor gotice[1].

III.1.4. Triumful jocului

„Lumea incomensurabilă a formelor şi manifestărilor râsului stă faţă-n faţă cu cultura oficială şi gravă (ca ton) a Evului Mediu ecleziast şi feudal."[2]

Pe parcursul Evului Mediu şi al Renaşterii cultura oficială şi cea ecleziastică au fost dublate de o puternică cultură populară. Motivul „lumii pe dos" al Saturnaliilor romane a fost continuat cu succes în cadrul manifestărilor populare medievale: Sărbătoarea Nebunilor, Sărbătoarea Măgarului, Carnavalul, *Charivari*, *risus paschalis*, *risus natalis* ş.a. Orice formă de autoritate şi-a găsit în aceste manifestări dublul său parodic, iar dacă cultura oficială era caracterizată de teamă şi seriozitate, cea populară era în schimb dominată de râs şi libertate[3]. Deşi neagă funcţia creatoare de cultură a

[1] „Pasiunea «clarificării» s-a impus – cât se poate de natural, dat fiind monopolul educativ al scolasticii – tuturor spiritelor angajate în proiectele culturale, transformându-se într-o «habitudine mentală»", Erwin Panofski, *op. cit*., p. 69.

[2] Mihail Bahtin, *François Rabelais şi cultura populară în Evul Mediu şi Renaştere*, traducere din limba rusă de Suzi Recevschi, Bucureşti, Univers, 1974, p. 8.

[3] „Toate aceste forme de ritualuri-spectacole, ca unele ce erau organizate pe principiul râsului, se deosebeau flagrant, principial, am spune, de cultul şi ceremoniile oficiale serioase – ecleziastice şi feudal-statale. Ele prezentau lumea, omul şi relaţiile umane sub un aspect complet diferit, subliniat neoficial, fără amprenta bisericii şi a statului; aceste forme păreau să construiască, dincolo de toate viziunile oficiale, o a doua lume şi o a doua viaţă, la care întreaga omenire medievală lua parte într-o măsură mai mare ori mai mică, în care trăia în anumite perioade ale anului. Este în felul său o lume

jocurilor medievale („O funcţie explicit creatoare de cultură aceste forme de joc nu mai au”[1]), Johan Huizinga recunoaşte multitudinea şi importanţa acestora: „Viaţa medievală este plină de joc: un joc popular zglobiu, nebunatic, plin de elemente păgâne, care şi-au pierdut semnificaţia sacrală şi s-au prefăcut în simple glume, apoi jocul cavaleresc pompos şi solemn, jocul rafinat al iubirii curteneşti şi încă o serie de alte forme”[2]. Însă, spre deosebire de analiza lui Bahtin, Huizinga consideră legătura jocului cu râsul pur întâmplătoare: „relaţia jocului cu râsul e accesorie. Jocul în sine nu e comic”[3]. Comicul e legat în viziunea istoricului olandez de nebunie, şi, deşi jocul are în componenţă un factor iraţional, ca element fundamental de cultură, el presupune seriozitate şi se află în afara antinomiei înţelepciune-nebunie. De asemenea, pentru Huizinga, mai mult decât Evul Mediu, Renaşterea este o cultură al cărei caracter e ludic prin excelenţă, întrucât „întreaga atitudine spirituală a Renaşterii e aceea a unui joc”[4], care se manifestă cu predilecţie în pastorală şi cavalerism[5].

Ca şi Jacques Le Goff în studiile sale istorice, nici Bahtin nu consideră că există o cezură între cultura Evului Mediu şi cea a Renaşterii, cea din urmă fiind tributară primeia în ceea ce priveşte manifestările populare ale râsului şi ale jocului. Astfel, în această viziune, *Jocurile lui Gargantua* (1534) din cartea lui Rabelais şi *Jocurile de copii* ale lui Bruegel cel Bătrân din 1560 şi nu au apărut *ex nihilo*, ci constituie o expresie plastică desăvârşită a unor manifestări populare derulate pe întreaga durată a Evului Mediu: „Cât priveşte practica artistică a râsului în Renaştere, ea este determinată înainte de toate de tradiţiile culturii populare a râsului din Evul Mediu”[6]. Cele 78

---

dublă, şi neţinând seama de ea nu vom putea înţelege niciodată în mod judicios nici conştiinţa culturală a Evului Mediu, nici cultura Renaşterii”, *ibid.*, p. 10.

[1] Johan Huizinga, *Homo ludens*, *ed. cit*., p. 270.

[2] *Ibid.*

[3] *Ibid.*, p. 43.

[4] *Ibid.*, p. 271.

[5] „În consacrarea cavalerească, în învestitură, în turnir, în heraldică, în ordinele şi legămintele cavalereşti, găsim factorul ludic în deplină putere şi, încă, în esenţă, creator”, *ibid.*, p. 270.

[6] Mihail Bahtin, *op. cit*., p. 81.

de jocuri de copii din tabloul lui Bruegel reprezintă aproape replica plastică a jocurilor enumerate în Cartea 22 din *Gargantua*, ambele constituindu-se ca o descriere a unei lumi care se lasă cu totul antrenată într-un adevărat vârtej ludic[1]. Multitudinea jocurilor enumerate de Rabelais se înscrie în efortul tipic culturii medievale savante de a epuiza un anumit subiect prin menţionarea tuturor posibilităţilor de manifestare ale acestuia, efort globalizator care a dat naştere pe de o parte enciclopediilor şi, pe de alta, catedralelor gotice. Enumerarea savantă a jocurilor, joaca constituind o activitate opusă atitudinii ştiinţifice, se constituie astfel ca o parodie la tendinţa de înglobare a tuturor manifestărilor realităţii din numeroasele *summae* medievale. Această enumerare mai stă drept mărturie şi pentru

[1] „Slujitorii aşterneau pe jos un covor, şi aduceau cu ei o mulţime de zaruri, cărţi de joc, tăblii de şah şi altele. Jocurile lui Gargantua erau cam acestea: rişca; soţ ori făr' de; ţântarul; concina dreaptă; concina oarbă; concina prădată; tabinetul; toci; popa-prost; titirezul; arşice; uite-l, nu e; poşta pleacă!; zboară, zboară; inelul pe sfoară; scriitorul; v-aţi ascunselea; table; dame; ghiulbahar; şah; leapşa pe ouate; musca; musca-n gaură; musca la miere; zece degete; popici; uite-o lungă, uite-o scurtă; mama şi copiii; de-a prinselea; sfoara în două; lupul şi oile; barbut; cine pierde-câştigă; treizeci şi unu; şaizeci şi şase; douăzeci şi unu; dardăr; coarda; pas, pasărea; bile; tot rondul şi ce-oi lua; mingea de perete; mingea-n gaură; nasturi; poarca; oglinda; iepurele şi vânătorul; coada vulpei; ţurca; capra; abiolanul; sarea şi piperul; alb şi negru; care dă mai tare; pietricelele; iadeş; armaşul; maica şi călugărul; ceasul; cine s-a mişcat?; ghici cine a dat?; bâz! bâz!; fă ca mine!; puia-gaia; panţarola; pichet; macaua; tablele pe dos; burtă peste burtă; prinderea celui de-al treilea; baba-oarba; pe cine-oi lovi, vina mea n-o fi!; şeptica; şapte jumătate; fripta; şotron; şoarecele şi pisica; scaunul şchiop; surorile gemene; ţinta mişcătoare; unde-i fluierul?; ursul somnoros; vama; vânătoarea; suveica; a cui e umbra?; cumperi ovăz?; da şi nu; fereşte picioarele!; pajura sau coroana; de-a dopurile; du-te, vino!; lumânarea; ineluş-învârtecuş; întrebările; mingea în cuc; mingea la colţ; năfrămuţa; oina; ogoiul; pândirea cerbului; pipăitul; prinde-l dacă poţi; porcarul; spânzurătoarea; cald şi rece; scaunul care fuge; scara; ultimul câştigă; eu nu văd ce vezi tu; găseşte papucul; vânătoarea oalei; micul purceluş; cocostârcul", François Rabelais, *Gargantua şi Pantagruel*, traducere din limba franceză de Alexandru Hodoş, Chişinău, Hyperion, 1993, pp. 81-82.

inventivitatea ludică a unei întregi epoci, dar şi pentru permanenţa acestei dispoziţii ludice, multe din jocurile enumerate (sau pictate în cazul lui Bruegel) constituind încă obiectul preocupărilor copiilor din întreaga lume.

Exceptând perioadele de sărbătoare, Evul Mediu a mai cunoscut şi alte jocuri cu caracter laic şi care nu se supuneau unei periodizări stricte. Astfel, pe lângă turnirele cavalereşti şi *cortezia*, mai sunt atestate şi jocurile de zaruri (condamnate de Biserică datorită rolului preponderent al hazardului), şahul, jocul de cărţi (ale cărei origini rămân încă învelite în mister), tarotul, jocurile de masă (*jacquet,* table, „moară") şi jocurile în aer liber (*jeu de paume, soule*)[1]. Tot de acum încep să-şi facă apariţia şi manualele de jocuri, primul fiind redactat în 1283 din ordinul lui Alfonso al X-lea al Castiliei – *Libro del ajedrez, de los dados y de tablas*. În ceea ce priveşte zarurile, joc atestat încă de la sfârşitul mileniului III î.e.n. în India, în ciuda opoziţiei Bisericii, se observă o diversificare fără precedent a tehnicilor de joc, ajungându-se, după un autor renascentist, Polydorus Vergilius, la 600 de feluri de a juca zaruri. Din lemn, fildeş, metal sau, mai rar, sticlă, în general de dimensiuni mici, perfect cubice, zarurile se găsesc la negustorii de mărunţişuri şi reprezintă obiecte personale pe care le poţi lua oriunde după tine pentru a putea încropi în momentele libere jocuri cu mize şi complexităţi diferite.

99. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Lupta dintre Carnaval şi Post*, pictură, detaliu (1599)

100. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Jocuri de copii*, pictură, detaliu (1560)

[1] *Apud* Jean-Michel Mehl, art. „Jocul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., pp. 376-378.

101. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Dansul miresei*, pictură, detaliu (1568)

102. Zaruri din fildeş şi cărţi medievale de joc

103. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Ţara trântorilor*, pictură (1567)

Adus din Orient prin cucerirea arabă în secolul XI, jocul de şah se transformă în contact cu civilizaţia occidentală şi cunoaşte o evoluţie neîntreruptă până în secolul XV. Evoluţia jocului de şah (asupra căreia voi reveni pe larg) stă mărturie pentru o anumită *forma mentis* occidentală, care transformă jocul, indian la origine, integrându-l într-un sistem de valori cu totul diferit şi dându-i un alt set de reguli, mai potrivit culturii europene medievale. Strămoşul jocului de tenis modern, medievalul *jeu de paume*, e atestat de la sfârşitul secolului XIII, iar într-

o primă fază presupunea folosirea mănuşilor speciale pentru prinderea mingii, pentru ca, spre sfârşitul secolului XV, să înceapă să se folosească palete şi rachete. Ca şi în cazul şahului şi al zarurilor, modalităţile de practicare, punctajul şi organizarea spaţiului în *jeu de paume* trădează evoluţia către un sistem mai complex ce stă drept mărturie, după expresia lui Jean-Michel Mehl, pentru „o societate mult mai dispusă să aprecieze divertismentele care combină îndemânarea, aptitudinile fizice şi capacităţile de raţionament”[1].

După ce mai întâi Biserica a condamnat în masă practicarea oricărui fel de joc, intensificarea manifestărilor ludice pe parcursul Evului Mediu a condus la o mai mare toleranţă din partea clericilor care deşi au continuat să condamne jocurile de noroc – considerate de origine diabolică (ca şi râsul) – au recunoscut totuşi anumite valori educative jocurilor sportive şi intelectuale. La această acceptare a necesităţii sociale a jocurilor a contribuit şi renunţarea treptată la rolul hazardului, fără a-l elimina totuşi definitiv. Considerat subversiv – îl îndepărta pe om de Dumnezeu, dădea iluzia unui câştig facil, de multe ori suscita conflicte şi neînţelegeri între jucători, conflicte care puteau ajunge până la crimă – jocul a fost interzis nu numai de autorităţile ecleziastice (redactând regula Ordinului Templierilor în secolul XII, Sfântul Bernard interzice la un loc atât zarurile, cât şi şahul), ci şi de cele publice (Carol al V-lea a interzis în 1369 toate jocurile în afară de unul – tirul cu arcul). Evoluţia regulilor de joc, accentul pus pe folosirea raţionamentului, precum şi schimbarea mentalităţii societăţii medievale au făcut ca începând cu secolul XV jocurile să-şi găsească locul cuvenit, atât datorită aptitudinilor pedagogice, cât şi ca practică socială, contribuind astfel la afirmarea individului în cadrul grupului din care face parte[2].

---

[1] *Ibid*., p. 379.

[2] Această evoluţie îl îndreptăţeşte pe Jean-Michel Mehl să lege istoria jocurilor de cea a apariţiei statului modern şi de procesul de civilizare pus în evidenţă de Norbert Elias în studiile sale: „Istoria jocurilor nu poate fi separată de cea a lentei apariţii a statului modern, care vizează pacificarea spaţiului social monopolizând desfăşurarea acestei pacificări. În acest sens, evoluţia jocurilor medievale exprimă perfect procesul de civilizare pus în evidenţă de Norbert Elias. Atunci când, în secolul al XIII-lea, goliarzii, acei

III.1.5. Cultură populară vs. cultură savantă

„Această cultură [populară – n.m.] este înainte de toate comică, satirică, parodică. Departe de lacrimile tăcute ale călugărilor, de glumele grosolane ale acelor *gabs* senioriali al căror ecou ne-a fost adus de cântecele de gestă şi romanele curteneşti, râsul popular înăbuşit în sate vine să răsune în pieţele din oraşe."[1]

Spre deosebire de oraşul antic, organizat în jurul unui ansamblu de instituţii şi monumente care dispar, cu începutul, până în secolul VII (for, templu, portic, circ, teatru, arenă, băi publice), oraşul medieval se afirmă în primul rând ca un centru meşteşugăresc şi comercial, organizându-şi spaţiul în jurul altor coordonate fundamentale: cimitirul, piaţa publică, catedrala, universitatea. Însă personajul central al oraşului este, şi va fi de-acum înainte, orăşeanul, istoria oraşului devenind, în primul rând, o istorie umană. Evul Mediu asistă, în paralel cu naşterea oraşului modern, şi la naşterea individului ca entitate socială. Un alt punct de interes al oraşului medieval îl reprezintă piaţa publică în care se realizează o activitate deosebit de importantă: schimbul. Focar al culturii urbane, în care se amestecă strigătele meşteşugarilor, predicile călugărilor, râsul popular, mulţimea pestriţă a oamenilor de toate condiţiile – preoţi, cerşetori, burghezi, ţărani, prostituate, soldaţi, nobili, piaţa reprezintă una dintre imaginile vii ale oraşului medieval. Tot aici se întâlnesc faţă în faţă, într-un antagonism greu de trecut cu vederea, cultura savantă a prelaţilor şi cultura populară a laicilor şi a maselor ţărăneşti recent urbanizate.

Denumirea de „cultură populară" medievală acoperă o realitate vastă, mergând de la legende folclorice, la superstiţii şi credinţe păgâne, până la tot felul de ritualuri sau opere literare comice, şi chiar până la o anumită categorie de limbaj, familiar-vulgar, a cărui ilustrare desăvârşită o aflăm în romanul lui Rabelais. În această cultură populară se amestecă rămăşiţe ale vechilor culturi celtice,

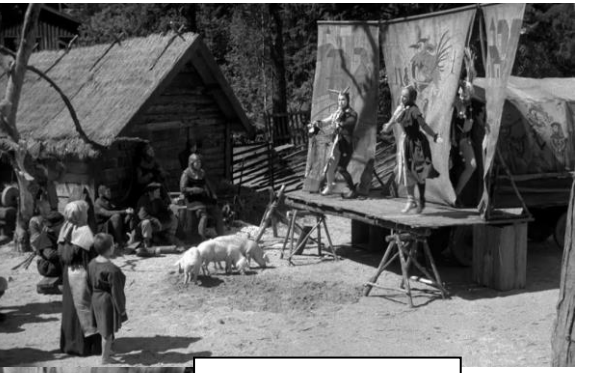
---

clerici vagantes celebrau jocul din spirit de provocare, ei se împotriveau valorilor din societatea feudală. În secolul al XV-lea, a juca este un gest tolerat, dacă nu recunoscut sau proslăvit, care îşi poate afla loc într-o societate aristocratică sau burgheză", *ibid.*, p. 383.

[1] Jacques Le Goff, art. „Oraşul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 567.

104. Pieter Balten (atribuit lui) , *Bâlci popular*, pictură (sec. XVI)

105. Pieter Bruegel cel Tânăr, *Chermeză cu teatru și procesiune*, pictură (înc. sec. XVII)



106. Spectacolul saltimbancilor, imagini din *A șaptea pecete*

germanice, slave sau mediteraneene care au avut rolul lor în naşterea unităţii europene. Caracterizându-se prin libertate a simţurilor, râs, afirmarea unei puternice *joie de vivre*, dar şi prin păstrarea anumitor spaime ancestrale iraţionale (care se concretizează în povestirile cu strigoi sau în concepţia populară a unui univers diabolic), acest tip de cultură s-a afirmat ca un dublu al culturii oficiale, motiv pentru care a şi fost incriminată de aceasta. De altfel, culegerile de texte prin care diferiţi autori critică credinţele populare au făcut posibilă cunoaşterea acestora de către istoricii moderni şi recuperarea unei multitudini de fantasme care nu cunoştea decât forma de exprimare orală. Fie că le critică sau le acceptă aşa cum sunt, Biserica a trebuit să se împace cu aceste manifestări ale unui inconştient colectiv popular. Diferenţa dintre cele două culturi este vizibilă numai în straturile cele mai înalte, ele coexistând în fapt[1].

Cultura populară a jocului şi a râsului nu e neapărat opusă culturii oficiale, cât mai degrabă complementară acesteia, înscriindu-se în sfera mai largă a „dezordinii necesare”[2]. Încă din cele mai vechi

[1] „La începuturile epocii medievale, râsul popular îşi croia drum nu numai în rândurile clerului mijlociu, dar şi printre înaltele feţe bisericeşti. Rabanus Maurus nu forma o excepţie. Râsul popular exercita un farmec irezistibil la orice nivel al tinerei ierarhii feudale (ecleziastice şi laice). Faptul acesta îşi găseşte explicaţia în următoarele cauze: 1. Cultura oficială, ecleziastică şi feudală, din secolele al VII-lea, al VIII-lea şi chiar al IX-lea era încă anemică şi incomplet formată; 2. Cultura populară era foarte puternică, de aceea cercurile oficiale nu puteau s-o ignore, ba se vedeau silite să utilizeze unele elemente ale acestei culturi în scopuri propagandistice; 3. Încă mai trăiau tradiţiile saturnaliilor romane şi ale altor forme de râs popular legalizat; 4. Biserica avea grijă ca sărbătorile creştine să coincidă în timp cu sărbătorile păgâne locale (în vederea creştinării lor), care aveau legătură cu ceremonialele râsului; 5. Tânărul regim feudal mai avea un caracter relativ progresist şi de aceea relativ popular. Aceste cauze au favorizat în epocă formarea unei atitudini tolerante (bineînţeles relativ tolerante) faţă de cultura populară a râsului”, Mihail Bahtin, *op. cit*., p. 87.

[2] „Lumea şi viaţa umană erau percepute sub acest dublu aspect încă în fazele primare ale evoluţiei culturii. În folclorul popoarelor primitive, pe lângă cultul serios (prin tonul şi organizarea sa) exista şi cultul comic, care lua în râs şi în batjocură divinitatea («râsul ritual»), miturile serioase

timpuri s-a recunoscut nevoia unui timp al haosului, al deriziunii care să consolideze, prin asumarea valorilor subversive, cum ar fi violenţa şi inversarea ordinii obişnuite, necesitatea regulilor sociale. Saturnaliile romane şi carnavalurile medievale se integrau astfel într-un joc al puterii al cărei scop era de a arăta că singura alternativă a ordinii şi a normei era haosul. După cum afirmă şi Georges Ballandier „marele joc al puterii demonstrează prin dramatizare ritualică că nu există nici o altă alternativă la ordinea stabilită prin legea regală, decât deriziunea, arbitrariul şi ameninţarea haosului. Inversiunea de roluri conduce la o regalitate a deriziunii, la un sistem de false reguli şi la o societate devenită caricatură a ei însăşi”[1]. Alegerea regilor pentru râs (*rois pour rire*), a papei nebunilor (*le pape des fous*), a episcopului copiilor (*episcopus puerorum*), a cântecelor şi dansurilor din biserică substituie solemnităţii ceremoniilor oficiale turbulenţele sărbătorii, oferind un cadru propice de eliberare controlată a tensiunilor prin intermediul jocului, dar fără a submina instituţia în sine[2].

Acelaşi sentiment de reînnoire a lumii şi de evadare îl propun şi carnavalurile medievale, în care principalele figuri sunt bufonul şi nebunul, nebunia şi mascarada fiind văzute drept cea de-a doua natură a omului, în contrast cu normele teologiei creştine. În comparaţie cu sărbătorile oficiale, grave, ceremonioase, unde diferenţele ierarhice se subliniau cu ostentaţie, consacrând inegalităţile sociale şi celebrând trecutul pentru a consolida prezentul, carnavalul e o sărbătoare în care toată lumea e egală în aşteptarea unui timp care va veni, Vârsta de Aur,

---

coexistau cu miturile comice şi injurioase, iar eroii – cu dublurile lor parodice”, *ibid*, p. 10.

[1] Georges Ballandier, *Scena puterii*, traducere din limba franceză de Sanda Farcaş, prefaţă de Ioan Drăgan, Oradea, Aion, 2000, p. 88.

[2] „Timpul carnavalesc este perioada în care întreaga societate participă la spectacol, se eliberează prin imitaţie şi joc, se deschide atacurilor şi criticilor prin efectul transpoziţiilor tolerabile, se angajează în mod parodic în mişcare pentru a-şi menţine ordinea. Totul se exprimă prin intermediul deghizării sau se validează prin unirea sacrului şi bufoneriei. Inversiunea este procedeul care permite răsturnarea timpului, metamorfozarea rarităţii în abundenţă, spargerea cenzurii şi convenienţelor în favoarea sărbătorii, manifestarea de contestări prin dizolvarea lor în deriziune şi amuzament colectiv”, *ibid.*, p. 99.

reîntoarcerea vremurilor lui Saturn pe pământ[1]. Întrepătrunderea între domeniul laic şi cel religios nu se limitează numai la spectacolele şi jocurile carnavaleşti, ci presupune şi împrumutarea diferitelor forme de expresie specifice fiecăreia în parte. În această tendinţă se încadrează corpusurile de texte reunite sub denumirea *parodia sacra* şi care conţineau dublete parodice la toate momentele importante ale religiei şi ale cultului bisericesc (*Liturghia beţivilor*, *Liturghia jucătorilor, Liturghia banilor*, *Evanghelia banilor în argint marcat*, *Evanghelia pecuniară a studentului din Paris*, *Evanghelia jucătorilor*, *Testamentul porcului*, *Testamentul măgarului*). Nu doar textele sacre erau folosite în parodii, ci, practic, orice tip de text: gramatici latine, texte juridice şi coduri de legi, epitafe, reţete medicale, proverbe şi aforisme. Recunoaştem şi aici o formă de joc, un joc intelectual şi lingvistic.

Înainte de Rabelais şi Villon, marii maeştrii ai parodiei medievale au fost acei clerici rătăcitori, eternii studenţi ai facultăţilor medievale, „trataţi drept nişte vagabonzi, nişte desfrânaţi, nişte menestreli, nişte măscărici”[2], dar care au lăsat în urmă culegerile de texte colective cunoscute sub numele de *carmina burana*. E vorba de poeţii goliarzi, primii scandalagii intelectuali ai Evului Mediu, produsul mobilităţii sociale şi al vagabondajului şcolar care a caracterizat secolul XII. Pe lângă celebrarea jocului, a vinului şi a amorului trupesc (Sfânta Treime a acestor aventurieri intelectuali) goliarzii au făcut în poeziile lor şi o virulentă critică la adresa societăţii contemporane la toate nivelurile ei. Clericii stau sub domnia banului (*Evanghelia după Marcu al Banului*), nobilii sub domnia pretenţiilor aristocrate datorate naşterii, nu virtuţii, iar ţăranii sub domnia prostiei (*Declinarea bădăranului*). Goliarzii refuză atât ascetismul creştin, propovăduind iubirea trupească („Mai lacom de voluptate decât de mântuire veşnică/ Cu sufletu-mi mort, nu-mi pasă decât de trup”[3]), cât şi valorile războinice ale nobililor cărora le opune idealul unei vieţi intelectuale întemeiată pe merit,

[1] „Spre deosebire de sărbătoarea oficială, carnavalul celebra eliberarea temporară a omului de sub puterea adevărului dominant şi al orânduirii existente, suspendarea tuturor relaţiilor, privilegiilor, normelor şi interdicţiilor ierarhice”, Mihail Bahtin, *op. cit*., p. 14.

[2] Jacques Le Goff, *Intelectualii în Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Nicolae Ghimpeţeanu, Bucureşti, Meridiane, 1994, col. „Biblioteca de artă”, p. 40.

[3] *Ibid.*, p. 44.

singura în măsură să în-nobileze omul: „Nobleţea omului este spiritul, oglinda divinităţii, / Nobleţea omului este ilustra stirpe a virtuţilor, / Nobleţea omului este stăpânirea de sine, / Nobleţea omului este promovarea celor smeriţi, / Nobleţea omului sunt drepturile dăruite de fire, / Nobleţea omului este de a nu se teme decât de josnicie”[1]. Neam de rătăcitori (după expresia lui Jacques Le Goff), goliarzii se află la mijloc între cultura savantă (sunt veşnici studenţi, mereu în căutare de noi experienţe intelectuale) şi cea populară (prin refuzul ascetismului şi al dispreţului faţă de lume, precum şi prin elogiul adus erotismului), găsindu-şi locul într-o cultură a jocului ale cărei principale valori sunt libertatea şi parodia intelectuală.

Ironia şi parodia puteau foarte bine să fie folosite şi de Biserică împotriva celor care îşi uitau îndatoririle creştine, dedându-se preocupărilor lumeşti. Astfel, în discursurile ecleziastice, dansurile lascive din cadrul carnavalurilor, în loc să ofere o imagine a bucuriei de a trăi, se transformau în dansuri macabre şi vorbeau despre deşertăciunea plăcerilor acestei lumi şi despre egalitatea tuturor oamenilor în faţa morţii, vânătoarea de animale (simbol al puterii omului, marcând victoria acestuia asupra naturii sălbatice) se transforma în vânătoare de oameni când cea înarmată (cu coasă sau arc) era Moartea, iar carul triumfal, motiv de etalare a bogăţiei şi puterii obşteşti, prezent în procesiunile festive, se umplea cu cadavre şi cranii în reprezentările plastice ale Triumfului Morţii, avertizând asupra pericolului iminent al morţii.

III.1.6. O lume fluidă

„Evul Mediu n-a uitat niciodată că orice lucru ar fi absurd
dacă semnificaţia lui s-ar epuiza în funcţia şi formele sale
de manifestare directe, că toate lucrurile se extind
în bună parte până în lumea cealaltă.”[2]

Pentru omul medieval lumea era încă plină de multe necunoscute, iar încercarea de a le explica dădea de multe ori naştere unui fantastic malefic. Ca o compensaţie la neliniştea pe care o suscita

[1] *Ibid.*, p. 49.
[2] Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, *ed. cit.*, p. 290.

această lume, încă nestăpînită pentru că nu era în întregime cunoscută şi încadrată într-un sistem raţionalist de explicare a existenţei, apare în domeniul imaginarului credinţa în obiectele miraculoase menite să-i protejeze pe oameni de pericole. Atenţia îndreptată către fenomenele exterioare, o atenţie concentrată asupra tuturor lucrurilor, a determinat o stare de excitaţie şi de sensibilitate afectivă care nu au făcut decât să contribuie la dezvoltarea disponibilităţii de receptare a miraculosului, a supranaturalului. Atunci când te aştepţi să *vezi* întotdeauna *ceva*, orice fenomen din realitatea înconjurătoare devine un *semn*, iar orice semn necesită o *interpretare*.

În cadrul gândirii medievale, orice interpretare a unui semn va descoperi în acesta, în primul rând, o manifestare a sacrului şi asta din două motive: pe de o parte ca urmare a unor credinţe animiste precreştine, care se păstrează încă în popor sub formă de superstiţii (în ciuda discursului oficial al Bisericii care încearcă să le înăbuşe), şi, pe de altă parte, tocmai datorită acţiunii aceluiaşi discurs religios care vedea în orice manifestare a naturii o teofanie, natura fiind, în primul rând, o creaţie a lui Dumnezeu[1]. Această întrepătrundere dintre lumea naturală şi cea supranaturală a condus la o fluiditate a hotarelor care le despărţeau. Într-o lume în care supranaturalul irupe la tot pasul în viaţa cotidiană nu mai există o graniţă bine definită între lumea de aici şi lumea de dincolo şi, prin urmare, omul este înconjurat tot timpul de continue „apariţii”[2].

---

[1] „La nature est perçue comme une théophanie permanente. Saint Bernard aimait à dire qu'il apprenait plus dans les bois que dans les livres. De fait, toute réalité naturelle peut fournir une ou plusieurs leçons morale et spirituelles”, Hervé Martin, *Mentalités médiévales. XI^e^-XV^e^ siècle*, Paris, PUF, 1998, p. 180.

[2] „Avem de-a face cu o lume fluidă, în care nimic nu e delimitat cu stricteţe şi în care fiinţele înseşi, pierzându-şi contururile, îşi schimbă într-o clipită forma, aspectul, dimensiunea, ba chiar şi «regnul», cum am spune noi: şi iată o mulţime de poveşti cu pietre ce se însufleţesc, trec la viaţă, se mişcă şi se duc dintr-un loc într-altul; iată apoi pomi ce devin fiinţe vii, fără să-i mire pe cititorii lui Ovidiu”, Lucien Febvre, *Religia lui Rabelais: problema necredinţei în secolul al XVI-lea*, traducere din limba franceză de Horia Lazăr, vol. II, Cluj-Napoca, Dacia, 1998, p. 81.

Într-o oarecare măsură unul dintre motivele pentru care o astfel de viziune asupra universului era posibilă era faptul că gândirea medievală nu cunoştea, practic, noţiunea de imposibil, cel puţin nu aşa cum o percepem noi acum[1]. Obişnuiţi cu o viziune a unei naturi neîmblânzite, creatoare şi producătoare de fiinţe de tot felul, oamenii acelor timpuri nu simţeau nevoia să se îndoiască de *realitatea* faptelor. Acesta este şi motivul pentru care din moment ce, practic, orice era posibil, „*cuvântul* nebunie *nu are sens*"[2]. Felul lor de a reacţiona în faţa faptelor nu era ca al nostru, aceasta fiind o consecinţă directă a unui mod diferit de gândire (rezultat din ceea ce a numit Huizinga *condiţii vitrege de trai*). Anumite incertitudini şi inexactităţi care pentru logica noastră de acum ar fi de-a dreptul insuportabile îşi găseau locul în cadrul unei maniere de a simţi şi de a gândi care evoca, după Lucien Febvre, „mentalitatea primitivă"[3].

Insuficienta cunoaştere a realităţii şi ameninţările de tot felul au dat naştere unei stări de supraexcitare ce a condus la acest fragmentarism în perceperea lumii. „Primitivismul" medieval se referă la o anumită percepere confuză a lucrurilor şi la catalogarea lor în baza unor asemănări mentale, în condiţiile în care limitele fiecărui fenomen sau lucru nu sunt stabilite cu precizie. Un puternic simbolism este rezultatul acestei viziuni asupra realităţii, întrucât, mai mult decât aparenţa vizibilă şi funcţia primară, propriu-zisă, a oricărui lucru, conta semnificaţia sa ascunsă: „Creştinii din secolul al XI-lea încă se mai simţeau copleşiţi de miraculos, dominaţi de lumea necunoscută pe care ochii lor nu o puteau zări, dar a cărei stăpânire se întindea puternică, măreaţă şi neliniştitoare, dincolo de tangibil. Chiar şi

[1] „La drept vorbind, nimeni nu avea pe atunci sensul – sau noţiunea – de imposibil", *ibid.*, p. 83.

[2] *Ibid*.

[3] „Concepţia medievală asupra lumii, o lume de semne şi simboluri, oglindind atotputernicia divină, era impregnată de ideea de minune. Pentru omul medieval, neverosimilul nu exista", Lucian Boia, *Între înger şi fiară: mitul omului diferit din Antichitate până astăzi*, traducere din limba franceză de Brânduşa Prelipceanu şi Lucian Boia, Bucureşti, Humanitas, 2003, p. 53.

gândirea celor care se situau la nivelurile cele mai înalte de cultură se mişca în iraţional”[1].

Vorbind despre imaginarul Evului Mediu[2], Jacques Le Goff stabileşte o diferenţiere între cei trei termeni care intrau în sfera supranaturalului – *mirabilul*, *magicul* şi *miraculosul* –, fiecare dintre aceştia având un domeniu bine delimitat de acţiune. Astfel, în cadrul sistemului medieval al extraordinarului se poate distinge între un supranatural de origine divină, *miraculosul* (în franceză, *le miraculeux*), dependent numai de voinţa atotputernică a lui Dumnezeu, un supranatural diabolic, *magicul*, unde predomină acţiunea distrugătoare a Satanei, şi un supranatural „terestru”, neutru, şi anume *mirabilul* (*le merveilleux*). Cu timpul, această specializare a termenilor referitori la supranatural s-a accentuat. Prin urmare, *magicul* a fost din ce în ce mai mult combătut (considerat a fi o manifestare a unui miraculos malefic, a unui supranatural satanic), pe când *miraculosul* (concretizat mai ales în acţiuni sau apariţii ale sfinţilor în planul terestru) a devenit din ce în ce mai excepţional şi mai rar. Însă acţiunea *mirabilului* (*mirabilia*, în texte), a supranaturalului „natural”, cel care ţinea de lumea animalelor, a plantelor, a obiectelor şi fiinţelor fantastice care îl înconjurau pe om, nu a putut fi înăbuşită.

107. Hieronymus Bosch, *Corabia nebunilor*, pictură, detaliu (cca. 1500)

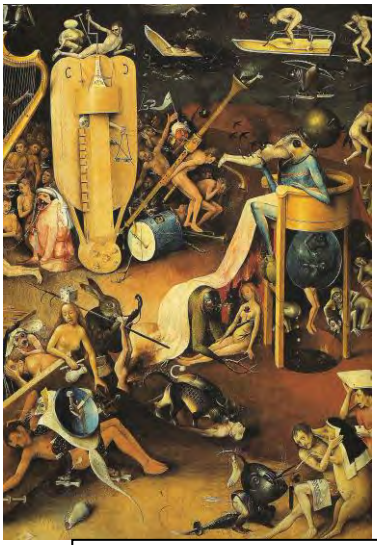
108. Rase monstruoase din Etiopia, manuscris (cca. 1460)

[1] Georges Duby, *Vremea catedralelor: arta şi societatea (980-1420)*, traducere din limba franceză de Mariana Rădulescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi religie”, 1998, p. 16.

[2] Jacques Le Goff, *Imaginarul medieval*, *ed. cit*., cap. „Mirabilul în Occidentul medieval”, pp. 46-75.

109. *Monstru care devorează un om*, capitelul central al bisericii Sf. Petru, Chauvigny (sec. XI-XII)

110. *Cronica din Nürnberg*, detalii, manuscris (sec. XV)



111. Hieronymus Bosch, *Infernul*, *Tripticul desfătărilor*, detalii, pictură (1503-1504)

O caracteristică importantă a mirabilului o constituie, în primul rând, natura sa *vizuală*. Etimonul latin al termenului, *mirabilis*, derivă din rădăcina *mir* prezentă în termenii *miror*, *mirare* („a se mira"), *mirus* („uimitor"). După cum se vede, la alcătuirea acestui concept au contribuit încă de la început două noţiuni deosebit de importante pentru dezvoltarea lui ulterioară: *privirea* şi *uimirea* admirativă pe care

întotdeauna a suscitat-o. Vocabularul medieval mai derivă şi alţi doi termeni din aceeaşi rădăcină. E vorba despre verbul *merveiller* („a se mira, a se minuna, a admira") şi, un termen înrudit, după Jacques Le Goff, cu acesta, anume *miroir*, „oglindă", care înlocuieşte în limba vorbită, începând cu secolul al XII-lea, latinescul *speculum*.

Un element definitoriu pentru mirabilul medieval îl constituie ambiguitatea funciară a acestuia. Mirabilul aparţine în acelaşi timp şi divinului (reprezintă o manifestare a unor forţe superioare omului), dar şi planului terestru. Această ambiguitate intrinsecă este vizibilă în faptul că gândirea medievală nu poate delimita cu precizie graniţele mirabilului. Pentru omul medieval hotarele supranaturalului sunt permeabile. Ca urmare, manifestările sacrului pot apărea oricând în realitatea cotidiană, fără a schimba totuşi bunul mers al lucrurilor. Deşi îşi păstrează caracterul imprevizibil şi extraordinar, el nu constituie ceva cu totul neobişnuit. Predispoziţia medievalilor pentru supranatural era atât de accentuată, încât nici nu se mai întrebau cum de poate pătrunde pe nesimţite în sânul cotidianului, aceasta ţinând, de fapt, de acelaşi primat al simbolismului în mentalul colectiv: „Omul medieval trăia efectiv într-o lume populată de semnificaţii, trimiteri, suprasensuri, manifestări ale lui Dumnezeu în lucruri, într-o natură care vorbea neîncetat un limbaj heraldic, în care un leu nu era doar un leu, o nucă nu era doar o nucă, un hipogrif era tot atât de real ca un leu pentru că la fel ca acesta era un semn, neglijabil din punct de vedere existenţial, al unui adevăr superior"[1].

Principala funcţie a mirabilului este, după acelaşi Jacques Le Goff, chiar „contracararea banalităţii şi a repetabilităţii cotidiene"[2]. Aceasta este, de fapt, funcţia mirabilului în toate epocile, specific pentru Evul Mediu fiind însă faptul că apariţia, deşi înspăimântă, nu mai uimeşte. Cu toate că îşi păstrează caracterul imprevizibil, mirabilul nu mai pare atât de extraordinar, de ieşit din comun. Pentru a ilustra cu exemple această mentalitate, istoricul francez citează o povestire consemnată într-un text de la începutul secolului XIII, *Otia Imperalia*, scris de Gervais de Tilbury despre urmele lăsate de nişte

[1] Umberto Eco, *Arta şi frumosul în estetica medievală*, traducere din limba italiană de Cezar Radu, Bucureşti, Meridiane, col. „Teoria şi filosofia artei", 1999, p. 67.

[2] Jacques Le Goff, *Imaginarul medieval*, *ed. cit*., p. 55.

fiinţe răufăcătoare („draci") care iau noaptea bebeluşii din case şi îi duc în stradă[1]. Această apetenţă pentru miraculos, pentru minune, a omului medieval răspunde atât nevoii sale de spectacol, de ieşire din banalitate, cât şi unei alte nevoi, la fel, sau poate chiar mai importantă, cea de a crede în existenţa unei realităţi de esenţă superioară, singura în măsură să dea sens lumii şi condiţiei umane. Credinţa în această realitate transcendentă (ale cărei manifestări perceptibile, exterioare, compun miraculosul) este cea care îl motivează să caute, pretutindeni în lumea care îl înconjoară, semnificaţiile ascunse care se află dincolo de aparenţele perceptibile prin simţuri[2].

Putem vorbi astfel despre o funcţie compensatorie a miraculosului. *Caracterul aprig al vieţii* din Evul Mediu îşi găsea în acest mod echilibrul într-un univers fabulos, bogat în semnificaţii, pentru că, în cele din urmă, „omul trebuie să creadă în ceva, într-o «realitate» – indiferent care – de esenţă superioară, singura în măsură să dea un sens lumii şi condiţiei umane"[3]. Deşi gândirea medievală este, în general, recunoscută drept o gândire străbătută în toate compartimentele sale de reprezentările religioase, discursul oficial al

[1] „Într-un text puţin anterior, dar tot de a începutul secolului al XIII-lea, Otia Imperalia, autorul, Gervais de Tilbury, povesteşte, printre alte numeroase *mirabilia* consemnate, că în oraşele de pe valea Ronului (el locuia la Arles, pe vremea aceea) există nişte fiinţe răufăcătoare, *draci,* care îi atacă pe copiii mici, fără să fie, cu mici excepţii căpcăuni. Ei intră noaptea în case, în pofida uşilor zăvorâte, iau bebeluşii din leagăne şi îi duc în stradă sau în pieţe, unde pot fi găsiţi dimineaţa, uşile rămânând închise. Este tema pricolicilor, bine cunoscută de etnologi. Urma lăsată de trecerea dracilor este aproape imperceptibilă, mirabilul tulbură cât mai puţin posibil bunul mers al cotidianului, dar lucrul poate cel mai neliniştitor în acest mirabil medieval este tocmai faptul că oamenii nu se întreabă cum de poate apărea pe nesimţite în sânul cotidianului", *ibid.*, pp. 57-58.

[2] „Prin sacru, conştiinţa umană se deschide astfel spre o lume de simboluri: obiecte, elemente naturale, astre, forme, culori, numere – învestite cu o semnificaţie transcendentă. Lumea concretă n-ar fi decât o aparenţă înşelătoare, ascunzând structuri incomparabil mai profunde şi esenţiale", Lucian Boia, *Pentru o istorie a imaginarului*, traducere din limba franceză de Tatiana Mochi, Bucureşti, Humanitas, 2000, p. 29.

[3] *Ibid.*, p. 30.

Bisericii nu poate fi considerat el singur principalul agent al sistemului de gândire medieval. Simbolistica medievală este tributară şi numeroaselor influenţe anterioare teologiei creştine, influenţe pe care aceasta a trebuit să le asimileze dogmei sale pentru a putea împăca discursul clericilor cu toate credinţele populare ale maselor. Imaginarul medieval poate fi astfel revendicat din trei surse principale: Biblia, păgânismul greco-roman şi păgânismul barbar (al mitologiilor celtice, germanice, scandinave)[1]. Aceste mitologii păgâne constituiau un rezervor inepuizabil de simbolisme uitate şi fascinante[2], la care se adăuga şi mirabilul oriental (din poveştile cu *O mie şi una de nopţi* şi cel rezultat din relatările călătorilor), Orientul constituind pentru Evul Mediu un orizont oniric şi mitic propice dezvoltării unui imaginar edenic (cum ar fi poveştile despre paradisul terestru localizat undeva în nord-estul Asiei sau despre *Ţara preotului Ioan*)[3].

Creştinismul nu a putut ignora toate aceste moşteniri anterioare, motiv pentru care, neputând să-i neutralizeze influenţa, a preferat mai degrabă să-l recupereze şi să-l integreze într-un sistem unificator. Astfel, toată această lume mitologică populată de zei şi de fiinţe misterioase a fost raţionalizată şi raportată la o singură sursă: Dumnezeu[4]. După ce a încercat în primele secole ale Evului Mediu

---

[1] Michel Pastoureau, *O istorie simbolică a Evului Mediu occidental*, traducere din limba franceză de Em. Galaicu-Păun, Chişinău, Cartier, col. „Cartier istoric", 2004, p. 23.

[2] „Ele îmbogăţesc lumea medievală cu uriaşi şi pitici […], fiinţe feerice precum elfii şi trolii, obiecte magice precum inelele care te fac nevăzut, săbiile care se preschimbă în ciucuri […], cornurile care sună în chip minunat, precum cel al lui Roland […], băuturile magice, cum este filtrul iubirii din care beau Tristan şi Isolda. Lumea morţilor trimite pe pământ defuncţi miraculoşi: fantome şi strigoi. Universul celtic, numit de autorii medievali materia din Bretania, este un vast rezervor de miraculos, care alimentează mari cicluri romaneşti şi legendare", Jacques Le Goff, art. „Miraculosul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 485.

[3] Lucian Boia, *Între înger şi fiară*, *ed. cit*., p. 53.

[4] „Religia creştină putea admite, în fine, anumite împrumuturi, sub presiunea credincioşilor, dar ea nu va tolera niciodată existenţa unei religii paralele", Robert Muchembled, *op. cit*., p. 24.

(între secolele al V-lea şi al IX-lea) o reprimare a mirabilului, Biserica nu s-a mai putut opune expansiunii acestuia. Două dintre cauzele care au dus la înflorirea mirabilului începând cu secolul al XI-lea au fost, pe de o parte, slăbirea controlului exercitat de Biserică (preocupată acum mai mult de lupta împotriva ereticilor) şi, pe de altă parte, dezvoltarea literaturii curteneşti (care a manifestat o deosebită receptivitate la influenţele folclorului). În literatură, poemele din categoria *lai*, precum şi romanul cavaleresc, sunt saturate de miraculos, însăşi aventura cavalerească implicând o serie întreagă de minuni. Constituind atât o formă de rezistenţă la ideologia oficială a creştinismului, cât şi o alternativă la modelul de viaţă propus de aceasta, este evident de ce Biserica s-a opus cu îndârjire acestei forme de rezistenţă culturală şi populară totodată[1].

Predispoziţia omului medieval pentru receptarea fenomenelor exterioare („naturale") şi a celor miraculoase face ca universul acestuia să fie unul al semnelor şi, mai cu seamă, al interpretării acestor semne[2]. Lipsa unui suport ştiinţific care ar permite o elaborare raţionalistă a lumii, se compensează în domeniul imaginarului, unde predomină acţiunea fanteziei. Pentru omul medieval observarea şi studierea fenomenelor naturale nu reprezintă decât un prilej pentru studierea celeilalte lumi, lumea invizibilă a forţelor superioare care îi conduc viaţa: „Aşadar, dogmatic, nu lumea vizibilă ar fi trebuit să constituie modelul artistului medieval, ci acea realitate invizibilă căreia această lume concretă îi devine doar simbol"[3].

---

[1] „Elementul miraculos, care depăşea biologicul, se născuse dintr-o cultură paralelă, străveche şi mereu înfloritoare, dar marginalizată de «raţionalismul» antic, iar mai târziu de ideologia religioasă. Teologia putea accepta până la urmă existenţa cinocefalilor şi a pigmeilor, diferiţi prin anumite detalii biologice, dar nu şi a piticilor şi a zânelor, diferiţi în esenţă, aflaţi într-o poziţie intermediară, între om şi divinităţile precreştine. Biserica i-a luat în seamă numai ca duhuri rele, trimişi ai Satanei", Lucian Boia, *Între înger şi fiară*, *ed. cit*., p. 67.

[2] „[...] [Evul Mediu] o lume în care totul e semn şi cere să fie descifrat", Jean-Claude Schmitt, *Strigoii: vii şi morţi în societatea medievală*, traducere din limba franceză de Andrei Niculescu şi Elena-Natalia Ionescu, Bucureşti, Univers, col. „Artă şi religie", 1998, p. 53; „ [...] dar lucrul nu este ceea ce apare, este semn pentru altceva", Umberto Eco, *op. cit*., p. 98.

[3] Victor Simion, *Imagine şi legendă*, Bucureşti, Meridiane, 1983, p. 24.

După Jacques Le Goff sfera imaginarului o depăşeşte pe cea a simplei *reprezentări* prin faptul că acesta implică, pe deasupra, şi o activitate creatoare şi poetică (spre deosebire de *reprezentare*, care este legată doar de acţiunea de abstractizare). El se mai diferenţiază şi de *simbolic*, care presupune punerea în legătură a unui obiect cu un sistem de valori subiacent, dar şi de *ideologic*, care „tinde să impună reprezentării un sens capabil să denatureze atât *realul* material, cât şi celălalt real, *imaginarul*”[1]. Iar în opinia lui Hervé Martin activitatea creatoare a imaginarului nu poate fi concepută în absenţa câtorva noţiuni fundamentale – este vorba de acţiunea *analogiei*, a *simbolului* şi a *miraculosului*[2]. Cu alte cuvinte, pentru gândirea analogică medievală, forma exterioară, aparentă a lucrurilor nu prezenta importanţă decât în măsura în care servea descoperirii sensului ascuns al lucrurilor, cel adevărat. Lumea era văzută astfel ca un imens sistem de corespondenţe în care fiecare obiect material îşi avea analogul său în lumea superioară a adevărurilor eterne[3].

Parte datorită discursului oficial al Bisericii, care, în încercarea de a-l îngloba teologiei sale, s-a folosit de miraculos din necesităţi pedagogice, parte datorită dezvoltării literaturii curteneşti (*lais*, *chansons de geste* etc.), cert este faptul că, începând cu secolul al XI-lea, miraculosul (*le merveilleux*) a căpătat o pondere din ce în ce mai mare în cadrul gândirii simbolice medievale.Urmând celebra definiţie a simbolului dată de Isidor din Sevilla („un semn ce permite accesul la o cunoaştere”), pentru gândirea medievală orice fenomen este, *a priori*, purtător de sens. Deşi, în încercarea de a stabili acest sens, toate apropierile sunt în principiu posibile, nu trebuie să uităm faptul că raţiunea de a fi a oricărei fiinţe, a oricărui lucru sau eveniment se revendică întotdeauna de la o intenţie divină. Principala

[1] Jacques Le Goff, *Imaginarul medieval*, *ed. cit*., *Prefață*, pp. 5-8.

[2] „Analogie, symbole, merveilleux, ces trois termes nous introduisent à la sphère de l’imaginaire, où les élaborations mentales bénéficient d’une large autonomie par rapport aux réalités empiriques”, Hervé Martin, *op. cit*., p. 175.

[3] „Imaginile create de arta Evului Mediu conţinând reprezentări animaliere nu erau interpretate altfel decât componenta vizibilă a acelor forţe ce sălăşluiesc pretutindeni în natură, în obiecte sau în fiinţe şi care reprezintă forţele binelui sau ale răului”, Victor Simion, *op. cit.*, p. 22.

sursă a discursului simbolic rămâne astfel religia, lumea reprezentând doar o imensă carte care traduce gândurile Creatorului său[1].

Astfel, prin învestirea simbolică, orice lucru poate trimite la o altă realitate, cu alte cuvinte poate evoca un alt lucru decât ceea ce pretinde a fi sau a arăta la o primă privire. În această viziune, a observa şi a învăţa presupun, înainte de toate, a cerceta şi a descoperi semnificaţiile ascunse ale fiinţelor şi lucrurilor. După cum spusese şi Sfântul Pavel calea este „ad invisiblia per visibilia", ceea ce ducea la stabilirea unui întreg lanţ de cauze şi efecte în care identificarea se făcea în baza corespondenţelor stabilite între lucruri[2]. Simbolismul medieval se constituie astfel într-un sistem coerent de explicare a unei naturi ce nu există decât ca urmare a unui plan divin. În cadrul unui astfel de sistem simbolul este cu atât mai important cu cât el este cel care constituie realitatea, oferindu-i o interpretare autentică. Importanţa imaginii şi a simbolului în gândire a fost recunoscută şi de reprezentanţii Bisericii când, în 1025, în cadrul sinodului de la Arras, au pus bazele marii campanii de educare a celor simpli prin răspândirea imaginilor şi a alegoriilor, de acum înainte pictura devenind *laicorum litteratura*, cum va spune Honorius din Autun.

III.2. Imaginea medievală

În Vechiul Testament se afirmă deopotrivă atât o interdicţie absolută a imaginilor – „Să nu-ţi faci chip cioplit" (*Exodul*, 22, 4) –, cât şi faptul că omul este făcut după „imaginea lui Dumnezeu" – „ad imaginem et similitudinem nostram" (*Facerea*, I, 26), fiind singura

[1] „La pensée symbolique médiévale repose sur la foi en un Dieu créateur, dont tout émane et auquel tout conduit, un Dieu qui parle à l'homme à travers la création et à travers l'Écriture sainte", *ibid.*.

[2] „Gândirea analogică medievală se străduieşte să stabilească o legătură între ceva aparent şi ceva ascuns; şi, cu prioritate, între ceea ce este prezent în lumea noastră de jos şi ceea ce-şi are locul printre adevărurile eterne ale lumii superioare. […] Pentru gândirea medievală […] fiecare element, fiecare făptură este astfel reprezentarea unui alt lucru care-i corespunde pe un plan superior sau imuabil şi al cărui simbol este", Michel Pastoureau, *op. cit.*, p. 15.

fiinţă care a fost numită „imagine”. Odată cu Noul Testament, realitatea Întrupării a fost un argument deosebit de puternic pentru legitimarea reprezentării antropomorfe a Fiului lui Dumnezeu şi mai apoi chiar a Tatălui. Problema reprezentării figurative a divinului a rămas însă deschisă pentru mult timp, în special în partea de răsărit a Imperiului Roman, culminând cu revolta iconoclastă iniţiată de împăraţii bizantini Leon III (care a interzis oficial în 730 cultul imaginilor) şi fiul său Constantin V (care în anul 754 a reunit un conciliu la Hiereia prin care a decretat iconoclasmul ca poziţie oficială a Bisericii în problema adorării imaginilor sfinte), revoltă ce a ţinut mai bine de un secol (730-843).

Convocat de împărăteasa Irina în anul 787, în plină dispută iconoclastă, cel de-al şaptelea conciliu ecumenic recunoscut de ambele biserici creştine, Niceea II, a stabilit că reprezentările vizuale au aceeaşi importanţă în răspândirea cunoştinţelor religioase ca şi cuvântul scris sau vorbit şi că este necesară reprezentarea antropomorfă a lui Iisus Hristos în spaţiile sacre. Iconodulia conciliului Niceea II a stat astfel la baza antropomorfismului artei creştine occidentale. Reprezentanţii conciliului au stabilit totuşi că imaginilor li se va aduce venerare (*adorare*), nu adulare (*latria*), întrucât icoana nu este de aceeaşi substanţă cu persoana divină, ci doar un intermediar. Argumentele principale aduse de iconoduli pentru acceptarea reprezentării antropomorfe a lui Iisus Hristos au fost, pe de o parte, realitatea Întrupării şi, pe de alta, mărturiile din Scriptură conform cărora, după Înviere, Iisus a avut în continuare un trup omenesc real, deci reprezentabil vizual. Niceea II pune astfel bazele dezvoltării „civilizaţiei imaginii”, mai ales pentru creştinismul occidental, prin adoptarea câtorva norme esenţiale pentru dezvoltarea sa ulterioară: necesitatea existenţei imaginilor de cult, posibilitatea reprezentării antropomorfe a persoanei divine, importanţa imaginii ca instrument de cunoaştere, precum şi faptul că întruparea Logosului divin justifică existenţa imaginilor de cult.

Având o terminologie bogată (*forma*, *species*, *figura*, *icona*, *similitudo*, *pictura*, *simulacrum*, *exemplar*, *effigies*, *phantasma*, *ratio* etc.) pe care variantele termenului *imagine* din limbile moderne (*Bild* pentru cele germanice) nu o mai pot acoperi, pentru gândirea medievală, *imago* cuprinde mai multe domenii de reprezentare ce merg de la imaginile materiale (sculpturi, retabluri, miniaturi, vitralii, fresce) şi „imaginile” figurate (metafore, alegorii) la imaginile mentale

(vise, viziuni, contemplare) şi până la cea mai importantă dintre ele, şi anume semnificaţia antropologică a imaginii, care se revendică de la citatul biblic menţionat mai sus ce afirmă că Dumnezeu îl face pe om „ad imaginem et similitudinem nostram". Desăvârşită de Întrupare, această relaţie între om şi Dumnezeu la nivelul imaginii este întărită şi de cuvintele lui Iisus Hristos: „Cel ce m-a văzut pe mine l-a văzut pe Tatăl" (*Ioan*, XIV, 9). Adepţi ai iconoduliei, teologii medievali occidentali se vor folosi de aceste fragmente biblice pentru a justifica reprezentarea antropomorfă atât a Fiului, cât şi a Tatălui (depăşind astfel definitiv interdictul veterotestamentar, respectat în continuare de evrei, de figurare a lui Dumnezeu). În timp, se poate constata o preferinţă pentru reprezentarea lui Iisus sau pentru temele şi personajele având legătură cu el, insistându-se din ce în ce mai mult nu atât pe caracterul său divin, cât pe umanitatea sa, punctul culminant fiind atins în dezvoltarea cultului dolorist al lui Hristos (datorat acţiunii ordinelor de călugări cerşetori)[1].

Pe lângă citatele din Noul Testament, imaginile medievale mai erau justificate şi de existenţa imaginilor miraculoase numite *acheiropoietes* („nefăcute de mâna omului"), de origine divină. Prototipuri ale tuturor imagini creştine, acestea sunt *Mandylionul* (Sfântul Chip) pe care Hristos însuşi i l-a dăruit regelui Abgar la rugămintea acestuia, *Vera icona* (Veronica), portretul său imprimat pe năframa Veronicăi în timpul purtării crucii, şi cele patru portrete ale Fecioarei realizate de Sfântul Luca. Acceptarea reprezentării antropomorfe a divinului plasează astfel noţiunea de imagine în centrul antropologiei creştine medievale: „Pe această complexă noţiune de imago s-a constituit cultura medievală, justificându-şi de-a lungul secolelor opţiunile în materie de imagini. Aşadar, în cultura

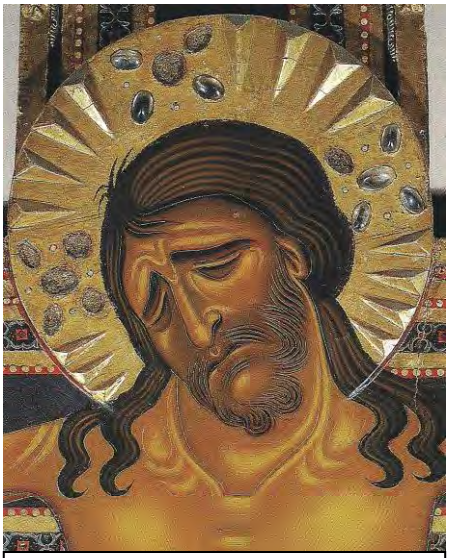
[1] „En raison de leur destination comme de leur contenu, les images médiévales ont été religieuses en grande majorité, tout comme le discours qui les concernent. Les unes et les autres sont alors inséparables de la référence à l'Incarnation, qui est à la fois leur justification dernière (voir Nicée II) et leur principal contenu ou sujet [...]. L'iconocosme médiéval est en outre „christocentré": au-delà des innombrables figuration du Christ ou de Dieu sous l'allure du Christ, les images de la Vierge ou d'un saint sont à chaque fois celles d'un disciple du Christ", Claude Gauvald, Alain de Libera, Michel Zink, (coord.), *Dictionnaire du Moyen Âge*, *ed. cit.*, p. 703.

medievală putem vedea pe bună dreptate o «cultură a imaginilor» cu trăsături originale, atât de adânc şi-a pus creştinismul amprenta pe repertoriul iconografic, pe teoria şi finalitatea imaginilor”[1].

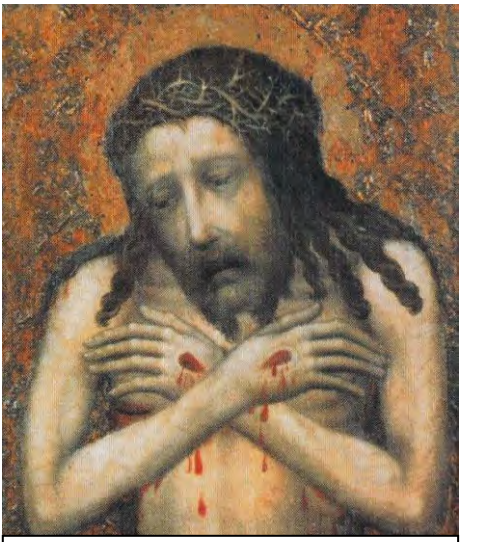
Originalitatea iconografiei creştine medievale s-a definit, într-o primă instanţă, prin opoziţia faţă de „idolii” păgâni ai Antichităţii şi faţă de refuzul iudaic al reprezentării, interpretat ca refuz al acestora de a accepta în Hristos „chipul lui Dumnezeu cel nevăzut” (*Coloseni*, I, 15). Apoi, creştinătatea latină s-a remarcat printr-o mai mare deschidere faţă de inventarea imaginilor noi, în opoziţie cu rigiditatea canoanelor ortodoxe privind reprezentarea, şi printr-o mai mare permeabilitate la influenţele exterioare (din arta antică sau chiar din cea bizantină). Această „supleţe” a imaginilor occidentale priveşte atât o mare răspândire a imaginilor de cult tridimensionale (crucifixuri din lemn sau din piatră, *majestas* reprezentând sfinţi sau tema Fecioarei cu Pruncul, sculpturi cu tema Pietà sau Răstignirea), cât şi „inventarea” unor imagini noi. De exemplu, în timp ce în Orient figurarea Sfintei Treimi a rămas fidelă iconografiei vechi, prin reprezentarea celor trei îngeri în faţa lui Avraam şi a Sarei (*Facerea*, XVIII, 1-12), în Occident apare din secolul al XII-lea motivul nou al „Tronului Îndurării” (reprezentarea din faţă a lui Dumnezeu-Tatăl în maiestate, cu Fiul răstignit înaintea sa şi uniţi prin porumbelul Sfântului Duh).

Dependenţa imaginilor de Biserică a contribuit la conservarea acestora de-a lungul timpului (în ciuda distrugerilor provocate de invazii, dezastre naturale sau intervenţiilor umane), dar, pe de altă parte, această păstrare masivă a imaginilor religioase, a determinat „uitarea” rolului avut în civilizaţia medievală de imaginile profane. Mult mai uşor supuse distrugerii, acestea se găseau pe tapiseriile şi picturile murale din castelele senioriale, sau chiar din casele obişnuite, şi în miniaturi ce ilustrau manuscrise medicale, istorice, astrologice sau poetice. Avântul heraldicii, începând din secolul al XII-lea, a contribuit la înmulţirea acestor imagini profane, dar şi la asocierea lor cu mărci ale individualităţii (orice neam, nu numai cele nobile, orice instituţie, inclusiv Biserica, orice corporaţie sau meserie ajungând să aibă propria lor imagine distinctivă).

[1] Jean-Claude Schmitt, art. „Imaginile”, în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 319.



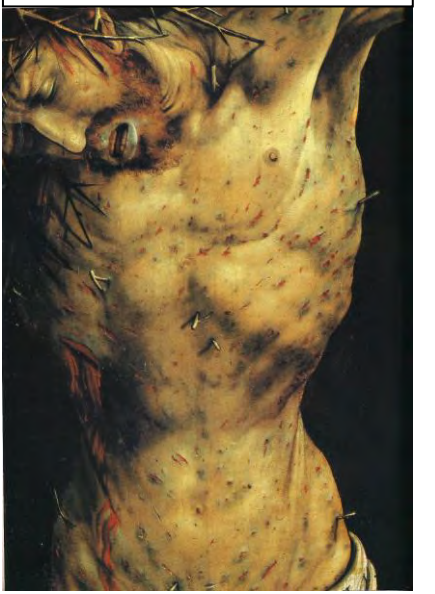
112. Maestru toscan, *Hristos pe cruce* (cca. 1175-1225)



113. Maestrul Teodoric, *Imago Pietatis,* pictură (1360)

114. *Imago pietatis*, icoană grecească, tempera pe lemn (sfârșitul sec. XV)

115. Mathias Grünewald *Răstignirea*, pictură, detaliu (1515)



Nu trebuie uitat nici rolul decorativ al imaginii, faptul că există numeroase imagini ornamentale, sacre şi profane deopotrivă, caracterizate prin motive geometrice, vegetale, animaliere sau cromatice, şi care nu au un rol semantic[1]. Vorbind despre acest primat în ornamental al simbolicului faţă de semantic, Jean-Claude Bonne propune denumirea de „imagine-lucru", caracterul de „lucru" al unei imagini fiind dat de ceea ce „în materia şi formele sale nonfigurative, scapă în ultimă instanţă oricărei încercări de semantizare, de exemplu, materia unei geme care, la încrucişarea braţelor unei cruci, evocă trupul Mântuitorului, dar nu îl figurează"[2]. Nu reprezentarea în sine este importantă în imaginea medievală, ci vizualul pur şi simplu, existenţa imaginii ca indice şi ca lucru.

Influenţa creştinismului asupra reprezentării a rămas o constantă pe tot parcursul Evului Mediu, abia Renaşterea punând capăt monopolului imaginii religioase în artă. Această influenţă s-a manifestat atât în temele iconografice (alese din Biblie, Vieţile sfinţilor sau texte biblice apocrife), în suporturile folosite şi în întrebuinţările acestora (manuscrise anluminate ale textelor sfinte, picturile şi sculpturile din biserici, piese de orfevrărie necesare serviciului religios), cât şi în funcţiile îndeplinite de imagini (educare, contemplare, invitaţie la pocăinţă). Raţiunea de a fi a imaginii medievale priveşte, aşadar, mai degrabă necesităţi culturale, decât mimetice. Imaginea nu urmăreşte redarea sensibilă a realităţii, ci figurarea, prin coduri simbolice, a Scripturilor.

Însă, deşi relaţia cu textul este o caracteristică fundamentală a reprezentării medievale, imaginea nu trebuie văzută doar ca simpla ilustrare a unui text, sensul fiecăruia având modalităţi diferite de interpretare[3]. Din punct de vedere formal, relaţiile dintre text şi imagine

---

[1] Aceste motive ornamentale se regăsesc în paginile manuscriselor (de exemplu, *Book of Kells*), în piese de tezaur sau în orfevrărie, unde „abundenţa metalelor preţioase şi a gemelor care nu figurează nimic şi care, cu toate acestea, «fac imagine», sunt *indiciul* «corporalităţii» sfinte a relicvelor conţinute în lacră sau a misterului Patimilor simbolizat de Cruce, chiar şi atunci când imaginea Mântuitorului nu este figurată", *ibid.*, p. 323.

[2] *Ibid.*

[3] După cum afirmă Jean-Claude Schmitt, „chiar şi atunci când participă la un text, imaginea nu este niciodată un text de «citit», istoricul trebuind să-şi scoată din vocabular expresia prea frecventă de «lectură a imaginilor». Ceea ce ne permite să înţelegem sensul unui text scris sau oral

pot fi de trei feluri: textul este dat în acelaşi timp cu imaginea (aşa cum este într-un manuscris anluminat), textul intervine în imagine (în cazul iniţialelor ornate sau ilustrând diferite figuri sau al inscripţiilor de pe timpanele sculptate şi din picturi) sau rămâne implicit (în cazul imaginilor care înfăţişează texte foarte cunoscute, ce nu mai au nevoie să fie însoţite de explicaţii – de exemplu scenele înfăţişând viaţa lui Iisus: Bunavestire, Naşterea, Răstignirea etc.)[1]. Sensul unei imagini poate fi interpretat şi prin referinţa la text (şi invers), însă nu trebuie redus numai la aceasta, imaginea (şi, implicit, şi textul) având nevoie de o interpretare conformă propriilor coduri simbolice.

III.2.1. Funcţii ale imaginii

a. *Biblia idiotarum (Funcţia pedagogică)*

Una dintre cele mai importante justificări teologice ale utilităţii imaginii în practica creştină este scrisoarea papei Grigore cel Mare din anul 600 către episcopul Serenus de Marsilia (*Epistola Sereno episcopo massiliensi*). Temându-se de idolatrie, episcopul poruncise distrugerea picturilor din dioceza sa. Papa îi critică atitudinea iconoclastă şi îi aduce argumente în favoarea utilităţii pedagogice a răspândirii imaginilor sfinte, acestea putând fi considerate o „Biblie a analfabeţilor" (*Biblia idiotarum*). În viziunea sa, „Una e să adori o pictură, şi alta să înveţi dintr-o scenă reprezentată ce trebuie să adori. Căci ceea ce le procură cuvântul scris oamenilor care citesc, pictura le dăruieşte analfabeţilor (*idiotis*) care o privesc fiindcă aceşti ignoranţi văd ce trebuie să imite; picturile sunt lectura celor care nu ştiu literele, astfel încât ţin loc de lectură, îndeosebi la păgâni"[2].

---

este parcursul diacronic. Dimpotrivă, sensul unei imagini este dat în sincronia unui spaţiu ce trebuie surprins în structura sa, în dispunerea figurilor pe «suprafaţa de inscripţionare», în relaţiile concomitent formale şi simbolice dintre ele", *ibid.*, p. 321.

[1] *Ibid.*

[2] Alain Besançon, *Imaginea interzisă: istoria intelectuală a iconoclasmului de la Platon la Kandinsky*, traducere din limba franceză de Mona Antohi, Bucureşti, Humanitas, col. „Istoria ideilor", 1990, p. 162, *apud*

Pentru o perioadă în care cultura scrisă era accesibilă doar unui număr restrâns de clerici, iar Biblia era cunoscută în limba latină, imaginile de pe pereţii bisericilor aveau rolul de a familiariza masele de credincioşi cu principalele teme şi învăţături sfinte. În secolul XIII, episcopul Guillaume Durand de Mendes notează în lucrarea *Rationale divinorum officiorum* că „în vremea sa, imaginile capătă mai multă valoare decât textele, tocmai în virtutea eficacităţii lor pedagogice”[1]. De asemenea, găsim această opinie şi în operele altor doi mari teologi creştini, Vasile cel Mare („Ceea ce povestirea oferă urechii, tabloul dezvăluie în tăcere prin imitaţie”) şi Grigore de Nyssa („Imaginea e o carte purtătoare de limbaj”)[2]. Accesul la text fiind limitat, imaginea rămâne, astfel, modalitatea principală de cunoaştere, mai ales în ceea ce priveşte chestiunile legate de credinţă, Biserica fiind, în cea mai mare parte a Evului Mediu, principalul comanditar al imaginilor sfinte[3].

De la *Scrisoarea către Serenus* şi până la scolastici, teologia occidentală a susţinut în continuare rolul didactic al imaginilor, atribuindu-i şi alte două funcţii: cea mnemotehnică (de a păstra în memorie evenimentele importante ale istoriei sfinte) şi cea afectivă (de a emoţiona credincioşii şi a-i îndemna la pocăinţă). O altă scrisoare apărută în secolul al VIII-lea (în plină epocă iconoclastă în Bizanţ) şi atribuită tot lui Grigore cel Mare subliniază posibilitatea unei apropieri afective de imagine. Scrisă ca răspuns la cererea eremitului Secundinus de a primi, pe lângă câteva obiecte de veneraţie, şi o imagine a lui Hristos pe care să o poată contempla, Grigore cel Mare compară dorinţa acestuia cu „dorinţa profană a unui îndrăgostit care îşi pândeşte femeia

---

Daniele Menozzi, *Les Images, l’Église et les Arts visuels*, Paris, Du Cerf, 1991.

[1] Jean-Claude Schmitt, art. „Imaginile”, în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 324.

[2] *Apud* Alain Besançon, *op. cit*., p. 163.

[3] „La chrétienté occidentale restera fidèle à cette idée de base, qui bien de fois sera rappelée plus tard, par les docteurs du Moyen Âge, et qui confirme ainsi le rôle pédagogique de l’image chrétienne”, André Grabar, *Les voies de la création en iconographie chrétienne*. *Antiquité et Moyen Âge*, Paris, Flammarion, 1994, p. 321.

iubită”[1]. Fără teama unei posibile atitudini idolatre, papa îi îndeplineşte cererea, dovedind astfel că nu vede în imagini doar un instrument pedagogic, ci le recunoaşte şi o dimensiune afectivă, întrucât imaginile au capacitatea de a sprijini devoţiunea şi de a permite o trecere de la vizibil spre sacrul de dincolo.

Nu toţi cercetătorii sunt însă de acord cu această interpretare pedagogică a imaginii creştine pornind de la textul papei Grigore. Deşi, în general acceptată ca stând la baza manierei specifice occidentale de înţelegere a imaginii creştine[2], imaginea ca „Biblie a analfabeţilor” este denunţată ca fiind o premiză falsă încă din prima pagină a lucrării ce tratează iconografia creştină a lui Jérôme Baschet[3]. Unul din principalele argumente aduse împotriva acestei interpretări ar fi tocmai amplasarea acestor imagini, multe dintre ele nefiind destinate privirii credincioşilor obişnuiţi, ci tot clericilor (imaginile din altarul bisericilor, manuscrisele anluminate, vitraliile ale căror detalii erau greu de văzut, tezaurele bisericilor, piesele scumpe de orfevrărie, relicvariile din aur, ţesăturile). De asemenea, în opinia lui Jean-Claude Schmitt, ridicarea şi pictarea unei biserici îndeplinea nişte scopuri mult mai practice şi care nu aveau deloc legătură cu instruirea laicilor, având, pe de o parte, un rol social

[1] Jean-Claude Schmitt, art. „Imaginile”, în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 325.

[2] Idee susţinută de André Grabar: „Les origines de la façon occidentale de comprendre l’iconographie chrétienne remontent aux derniers siècles de l’Antiquité. Des essais en furent proposés dès le V^e^ siècle, tandis qu’à la fin du VI^e^ siècle, le pape Grégoire le Grand définissait le rôle de l’image chrétienne d’une façon qui restera déterminante, pour les pays de langue latine, pendand tout le Moyen Âge. «L’image est l’écriture des illetrés»; autrement dit, pour le pape Grégoire le Grand, elle est un moyen de connaissance, notamment de la connaissance des choses de la foi, et par conséquent un moyen d’enseigner la religion et ses mystères”, *op. cit*., p. 321.

[3] „Les images médiévales ne sont pas la Bible des illetrés. Congédions définitivement ce lieu commun, et c’est alors une diversité foisonnante, une prodigieuse inventivité figurative qui s’offrent à nous”, Jérôme Baschet, *L’iconographie médiévale*, Paris, Gallimard, col. „Folio histoire”, 2008, p. 9.

(biserica parohială fiind un motiv de mândrie pentru o comunitate, episcopii şi magistraţii cheltuiau sume enorme pentru a o face cât mai impunătoare) şi, pe de altă parte, era o mărturie a pioşeniei membrilor comunităţii (un fel de slăvire a lui Dumnezeu printr-o operă demnă de el)[1].

b. *Redarea invizibilului (Funcţia hierofanică)*

O altă funcţie importantă a imaginii medievale era aceea de semn al unei realităţi transcendente. Imaginea nu-şi epuiza semnificaţiile în reprezentarea realităţii fizice, adevăratul său înţeles fiind întotdeauna dincolo de vizibilul pe care îl prezenta. Imaginea invita, aşadar, la interpretare, la implicare activă a privitorului. La baza acestei concepţii se află acelaşi fenomen al Întrupării, întrucât imaginea fizică a Fiului lui Dumnezeu trimitea la un semnificant transcendent şi era o reflecţie vizibilă a Tatălui („Cel ce m-a văzut pe mine l-a văzut pe Tatăl"). Putem vorbi aici de o imagine hierofanică, întrucât pentru mentalitatea medievală imaginile familiare ale lumii vizibile sunt căi de acces către cealaltă realitate, sacră[2]: „Sub aparenţele antropomorfului şi ale familiarului, imaginea medievală «prezentifică» invizibilul în vizibil, pe Dumnezeu în om, absentul în prezent, trecutul sau viitorul în actual. Ea reiterează astfel, în manieră

[1] „Era vorba în primul rând despre un mijloc de a respecta un contract încheiat cu Dumnezeu, sacrificându-i sume considerabile de bani, necesare alegerii celor mai preţioase materiale, precum şi plăţii salariilor pentru pictori, sculptori, meşteri sticlari, orfevrieri. A dispune realizarea uneia sau mai multor imagini era o operă pioasă, un mijloc de a dobândi merite pe lângă Judecătorul suprem şi sfinţii mijlocitori, de a ispăşi un păcat sau pur şi simplu de a-ţi răscumpăra vina de a fi iubit prea mult bunurile acestei lumi, din care o parte era astfel schimbată pentru a-ţi mântui sufletul. Prin urmare, opera trebuia să fie frumoasă, adică bogată şi de mare preţ, conformă cu finalitatea sa religioasă, demnă de Dumnezeul căruia îi era închinată şi amplasată într-un loc potrivit", art. „Imaginile", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 324.

[2] „Cea pe care nu o vezi cu ochii, dar o simţi cu inima", replică din filmul lui Ingmar Bergman, *A şaptea pecete*, spusă de personajul Jof, vizionarul.

proprie, misterul Întrupării, deoarece înzestrează cu prezenţă, identitate, materie şi corp ceea ce este transcendent şi inaccesibil”[1].

Interpretarea imaginii trebuie să ţină cont şi de funcţia pe care o îndeplineşte aceasta (liturgică, politică, socială), de suportul pe care este reprezentată (dacă este fix sau mobil), de ierarhia personajelor reprezentate şi de interpretarea succesivă a planurilor, de la cel mai îndepărtat la cel mai apropiat. Pentru privitorul medieval, orice imagine, ca şi orice suprafaţă în general, apare structurată în adâncime, iar lectura ei porneşte de la interpretarea planului cel mai adânc, cel de fundal, trecând prin toate planurile intermediare, până la cel de suprafaţă. Într-un studiu dedicat culorilor din Evul Mediu, Michel Pastoureau demonstrează că pentru a interpreta corect o imagine medievală trebuie în primul rând să renunţăm la a o mai vedea cu ochii noştri moderni şi să încercăm să pătrundem într-un alt sistem de interpretare. În opinia sa, interpretarea unei suprafeţe sau a semnificaţiei culorilor este, înainte de toate, o problemă socială, care stă mărturie pentru o anumită mentalitate specifică unui timp şi unui loc dat. De exemplu, combinaţia de roşu şi verde, care este văzută în epoca contemporană ca un contrast puternic şi expresiv, era cea mai frecventă combinaţie între secolele VIII-XII şi nu era considerată deloc contrastantă. De asemenea, ochiul medieval făcea o diferenţă între culorile juxtapuse şi cele suprapuse. Astfel, în timp ce juxtapunerea mai multor culori avea o conotaţie negativă (fiind interpretată ca ţipătoare), mai multe culori suprapuse (situate pe planuri diferite) reprezenta o tendinţă normală care se integra unui sistem armonios. Iar o imagine se „citea” în planuri, pornind de la cel din spate, către cel din faţă[2].

---

[1] Jean-Claude Schmitt, art. „Imaginile”, în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 321.

[2] „Acest punct este esenţial pentru înţelegerea sensibilităţii medievale în ceea ce priveşte culorile unor suprafeţe, fie că acestea sunt pictate, fie ţesute. Se dă prioritate structurii în profunzime asupra structurii de suprafaţă. Pentru a face impresie, a crea sens, orice strat de culoare este întâi de toate pus în relaţie cu cele care se află dedesubt sau deasupra, şi abia apoi cu cele juxtapuse. În cercetarea policromiei trebuie, aşadar, evitat orice anacronism, urmând să învăţăm a citi obiectele şi suprafeţele colorate aşa cum o făceau oamenii Evului Mediu, plan cu plan, începând cu planul din spate şi terminând cu cel din faţă, cel mai apropiat de ochiul spectatorului.

Tot Pastoureau arată că această tendinţă de interpretare a imaginii nu se opreşte doar la interpretarea imaginilor sfinte din cărţi sau de pe pereţii bisericilor, ci coboară şi în stradă. Turnirurile şi întrecerile, spectacolele şi sărbătorile, curţile regale şi sălile de justiţie, heraldica şi, mai ales, îmbrăcămintea oamenilor, toate propun un orizont vizual bogat colorat şi susceptibil de a fi interpretat simbolic. Principalele culori existente, alb, galben, roşu, albastru, negru, verde, şi uneori violet (considerat o variantă a negrului) au cunoscut valorizări şi codificări diferite de-a lungul timpului. De exemplu, albastrul, care a trecut aproape neobservat în Evul Mediu timpuriu, a cunoscut o vogă din ce în ce mai mare din a doua jumătate a secolului al XII-lea, devenind culoarea lui Iisus şi a Fecioarei Maria, apoi culoare regală şi princiară. Pe de altă parte, există culori valorizate negativ, precum galbenul şi verdele, şi, mai ales, combinaţia celor două folosită pentru îmbrăcămintea nebunilor sau pentru a marca un comportament diabolic ori transgresiv.

Discutând problema dungilor şi valorizarea lor negativă în mentalitatea europeană de-a lungul timpului (dar, mai ales, în Evul Mediu), istoricul francez demonstrează că ochiul medieval este obişnuit să vadă coduri simbolice chiar şi pe hainele purtate de un om, în culorile acestora şi combinaţiile de culori, în eventualele însemne de pe ele, mergând până la a găsi în orice imagine, naturală sau culturală, indiciul unei clasificări categoriale[1]. Numeroase legi şi

---

Din acest exerciţiu de interpretare rezultă că ceea ce ni se pare azi împestriţare, exces de culori, debordare policromă, nu a fost în mod necesar conceput, simţit sau trăit ca atare", Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit.*, p. 164.

[1] „Ochiul oamenilor Evului Mediu este atent cu precădere la materialitatea şi structura suprafeţelor. Această suprafaţă îi serveşte mai ales la reperarea locurilor şi a obiectelor, la deosebirea zonelor şi planurilor, la stabilirea ritmurilor şi a secvenţelor, la asociere, opunere, distribuire, clasare, ierarhizare. Ziduri sau suluri, stofe sau haine, instrumente ale vieţii cotidiene, frunze, piele de animal sau de om, orice suprafaţă naturală ori fabricată reprezintă întotdeauna suportul semnelor de clasificare", Michel Pastoureau, *Stofa diavolului: o istorie a dungii şi a ţesăturilor vărgate*, traducere din limba franceză de Gabriela Scurtu Ilovan şi Oana Ududec, studiu introductiv de Maria Carpov, Iaşi, Institutul European, 1998, p. 30.

reglementări urmăresc impunerea unor coduri vestimentare care să permită recunoaşterea statutului social sau a meseriei purtătorului. Astfel de diferenţieri erau destinate, mai ales, celor care efectuau meserii „impure" sau diferitelor categorii de marginali şi excluşi. Culorile funcţionau în aceste cazuri ca nişte indici ai încălcării normelor sociale şi erau menite să semnaleze puternic transgresările, mai ales prin combinaţii considerate deranjante sau prin introducerea dungilor în vestimentaţie (valorizate negativ întrucât această juxtapunere nu mai permitea diferenţierea planurilor; erau structuri ambigui care anunţau un comportament deviant):

> Omul Evului Mediu părea că manifestă aversiune faţă de toate structurile de suprafaţă care, întrucât nu disting cu claritate figura de fond, tulbură vederea spectatorului. Ochiul medieval este atent în mod deosebit la lectura prin planuri. Orice imagine, orice suprafaţă îi apare structurată în adâncime, adică decupată ca un foietaj. Ea este alcătuită dintr-o suprapunere de planuri succesive şi, pentru a o lectura cum se cuvine, trebuie – contrar obişnuinţelor noastre moderne – să porneşti de la planul de fond şi, trecând prin toate planurile intermediare, să ajungi la cel din faţă. Cu dungile, însă, o astfel de lectură nu este posibilă: nu există decât un plan de fond şi unul de figură, o culoare de fond şi una de figură; nu există decât un singur şi unic plan bicromatic, împărţit într-un număr par de dungi de culori alternative. În cazul dungii – ca şi la tabla de şah, altă imagine suspectă pentru sensibilitatea medievală – structura este figura. Aici să fie, oare, originea scandalului?[1].

Folosite iniţial pentru a stabili norme legate de îmbrăcămintea clericilor, începând de la sfârşitul secolului XIII, interdicţiile şi reglementările vestimentare se aplică şi în cazul laicilor, mai ales în mediul urban, având, în principal, trei funcţii: economică, morală şi socială. Funcţia economică prevedea, pentru toate clasele sociale, limitarea cheltuielilor referitoare la vestimentaţie, cheltuieli considerate neproductive. Deşi bogaţii şi săracii purtau, în principal, aceleaşi culori, exista un element diferenţiator: calitatea culorii. Pe când pe hainele bogaţilor culorile apăreau vii, proaspete, puternice, luminoase (acestea

[1] *Ibid.*, p. 14; „scandalul" se referă la îmbrăcămintea călugărilor carmeliţi de care va fi vorba mai departe (subcap. „Ţesături vărgate, ţesături blestemate").

fiind adevăratele culori „frumoase” în Evul Mediu, frumuseţea unei culori constând în claritatea ei, nu în tonalitate), pe hainele săracilor aceleaşi culori apăreau terne, spălăcite, murdare (întrucât se foloseau coloranţi inferiori calitativ). Cea de-a doua funcţie, cea morală, se referea atât la păstrarea unei anumite conduite creştine în vestimentaţie, o conduită ce viza afişarea modestiei şi a virtuţii specifice învăţăturilor Bisericii, cât şi la sublinierea comportamentelor deviante şi la transgresarea normelor sociale. Aici intrau anumite culori care le erau rezervate, cum am spus şi mai sus, celor ce efectuau diferite meserii ilicite sau „murdare” – infirmilor, leproşilor, condamnaţilor, prostituatelor, celor de altă religie, dar şi nebunilor şi jonglerilor –, precum şi ţesăturile dungate care desemnau întotdeauna o deviere, purtătorii lor fiind mereu conotaţi negativ (atât în viaţa cotidiană, cât şi în literatură şi pictură[1]). Ultima funcţie a reglementărilor vestimentare medievale priveşte latura lor socială şi ideologică, care urmărea stabilirea unei diferenţe între membrii societăţii prin intermediul veşmintelor, fiecare cetăţean trebuind să poate hainele potrivite atât vârstei şi sexului său, cât şi stării sociale şi rangului.

Toate aceste coduri vizuale arată importanţa imaginii şi a decodificării ei în societatea medievală. Imaginea trebuie supusă unui proces de analiză, de decodificare, de clasare, de integrare într-un sistem cunoscut alături de alte imagini, pentru a-şi afla raţiunea de a fi. O imagine fără un sens, o culoare fără un sens nu-şi află locul în sistemul medieval de interpretare a realităţii. Orice imagine este semnificativă şi poate fi simbol pentru altceva. Iar exemplul vestimentaţiei arată că această stare de fapt nu se limitează la imaginile sacre, ci se aplică şi în viaţa cotidiană. Că e vorba de picturile de pe pereţii bisericilor, de sculpturile pictate, de sărbători princiare, de steme sau de veşminte obişnuite, o culoare îşi află semnificaţia în contrast sau în combinaţie cu altele, în intensitatea sau în lipsa ei de intensitate, în locul pe care îl ocupă în ierarhia planurilor.

[1] „Reali sau imaginari, indivizii pe care în Occidentul medieval societatea, literatura sau iconografia i-a dotat cu haine vărgate sunt numeroşi. Într-un fel sau altul, toţi sunt fie excluşi, fie damnaţi, de la evreu şi eretic până la bufon sau jongler; nu numai lepros, gâde sau prostituată, dar şi cavalerul trădător din romanele Mesei rotunde, smintitul din cartea Psalmilor sau Iuda. Toţi deranjează sau pervertesc ordinea stabilită; toţi au de-a face mai mult sau mai puţin cu Diavolul”, *ibid.*, pp. 12-13.

Iar semnificaţia unei imagini nu ţine atât de realitatea reprezentată, cât de un sistem simbolic, cunoscut de membrii societăţii, care face ca ea să nu fie niciodată ceea ce reprezintă, ci mereu altceva.

Spre deosebire de imaginile renascentiste care, prin folosirea perspectivei şi a *trompe l'oeil*-ului, încearcă să redea tot mai fidel impresia de realitate, imaginile medievale nu au o intenţie mimetică, ci una simbolică. „Imaginea medievală nu «fotografiază» niciodată realitatea"[1], acest lucru fiind valabil atât pentru culorile folosite[2], cât şi pentru formele reprezentate. Fondul, aşezarea figurilor în interiorul compoziţiei, dimensiunile lor, culorile, gesturile (sau lipsa lor), totul într-o imagine medievală invită mai degrabă la o interpretare simbolică, după coduri bine stabilite, dar care nu exclud o anumită libertate de interpretare ce poate da naştere inovaţiilor formale şi tematice[3].

III.2.2. Raportarea la imagine

Unul dintre cele mai importante aspecte ale imaginii medievale, precum şi marea diferenţă în ceea ce priveşte receptarea imaginii în Evul Mediu şi în epoca modernă, este raportarea oamenilor la imagine. Mi s-a părut revelatoare în acest sens o deosebire făcută de Jean-Claude Schmitt în lucrarea sa *Le corps des images* în momentul când a opus două maniere diferite de raportare la imagine în funcţie de organizarea internă a acesteia. Istoricul francez opune imaginea bidimensională medievală, care prin lectura din spate către faţă a planurilor „iese" în întâmpinarea privitorului, având astfel un caracter epifanic, celei tridimensionale

[1] Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit.*, p. 133.

[2] „Nici o imagine medievală nu reproduce realul cu o exactitate colorată scrupulos", *ibid*.

[3] „Imaginea medievală nu îi «reprezintă» pe Dumnezeu, pe patriarhi sau pe sfinţi şi nici măcar viaţa contemporană a oamenilor [...]. Sub aparenţele antropomorfului şi ale familiarului, imaginea medievală «prezentifică» invizibilul în vizibil, pe Dumnezeu în om, absentul în prezent, trecutul sau viitorul în actual. Ea reiterează astfel, în materie proprie, misterul Întrupării, deoarece înzestrează cu prezenţă, identitate, materie şi corp ceea ce este transcendent şi inaccesibil", Jean-Claude Schmitt, art. „Imaginile", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit.*, p. 321.

renascentiste. Imaginea medievală este o *apariţie* şi presupune o participare activă a privitorului, întrucât pătrunde în lumea sa, se în-*fiinţează* în cotidian şi devine parte integrantă a realităţii sale[1].

Spre deosebire de imaginea epifanică a reprezentărilor medievale, perspectiva şi *trompe l'oeil*-ul renascentist au un efect contrar, ele invitând privitorul să *intre* în imagine. Asemănător unei ferestre, spaţiul iluzionist al reprezentării renascentiste schimbă raportarea la imagine. Aceasta nu mai iese din spaţiul figurativ, ci recreează iluzia lumii reale, aşteptând privitorul să vină şi să se instaleze în lumea sa. Omul începe să contemple imaginea, iar din acest moment ea nu mai este sfântul, aparţine privitorului sau, altfel spus, „realitatea" ei depinde de privirea care o creează. Cadrul imaginii funcţionează ca un hotar între ceea ce aparţine lumii reale şi ceea ce aparţine celei imaginare. De acum imaginile nu se mai în-*fiinţează* în lume, ele devin ecrane către o altă lume, o lume mai asemănătoare celei reale, dar pe care mentalitatea umană nu o mai acceptă ca reală. Oamenii încep să vadă imaginile ca pe nişte convenţii, nu ca pe realităţi. Acest raport cu imaginea se perpetuează până în epoca modernă, ecranul televizorului sau al calculatorului separând net cele două lumi, în ciuda *mimesis*-ului din ce în ce mai accentuat al imaginii. Iar fluxul continuu de informaţii îl transformă pe omul modern tot într-un privitor pasiv.

Spre deosebire de acestea, imaginea medievală nu reproduce realul cu exactitate, nici în ceea ce priveşte culoarea, nici în ceea ce priveşte forma, întrucât funcţia şi valoarea sa constau mai degrabă în interpretarea simbolică pe care o poate dobândi decât în reprezentarea realităţii de la care porneşte. În Evul Mediu imaginea este semnul a *altceva*[2]. Epifanie, apariţie, manifestare a unei realităţi invizibile, ea *întrupează* un semnificat invizibil, căruia îi este, în aceeaşi măsură,

---

[1] Jean-Claude Schmitt, *Le corps des images: essais sur la culture visuelle au Moyen Âge*, Paris, Gallimard, col. „Le Temps des Images", 2002, p. 25.

[2] „L'«art» médiéval n'est pas soumis à la mimesis des Anciens et la culture cléricale associe à son rejet de l'*imitatio* la condamnation des «singeries» des mimes et des jongleurs. Les formes figuratives et les couleurs sont plutôt conçues comme les indices de réalités invisibles qui transcendent les possibilités du regard. L'image médiévale est donc comparable à une apparition, à une épiphanie, et elle en porte les marques", *ibid.*, p. 24.

medium şi semn. Încă o dată, *imago* se află în centrul antropologiei creştine întrucât se leagă pentru a doua oară de noţiunea de Întrupare într-un mod original. Imaginea *prezentifică*, înzestrează cu un corp şi o identitate ceea ce nu poate fi văzut, dar trebuie cunoscut. Însă trebuie înţeles că această *întrupare* nu are pretenţia de a face cunoscută adevărata faţă a invizibilului, ci îşi propune doar să medieze o comunicare între lumea umană şi cea divină prin intermediul reprezentării. Iar această reprezentare este cu atât mai importantă nu pentru că *arată* realul, ci pentru că, după cum afirmă Jean-Claude Schmitt, *face* realul[1].

Făcând distincţia între o vârstă medievală a imaginii (caracterizată prin funcţia sa cultică) şi o vârstă artistică a imaginii (caracterizată printr-o funcţie estetică şi care începe în secolul XV, mai cu seamă în Italia şi Flandra, odată cu „invenţia tabloului"), Hans Belting dezvoltă la rândul său o teorie originală asupra imaginii medievale[2]. Pornind de la o formă particulară a acesteia, *imago pietatis*, Belting avansează o teorie conform căreia în Evul Mediu, încet-încet, o funcţie nouă se adaugă imaginii, şi anume naşterea subiectului privitor. Dezvoltată dintr-o icoană bizantină adusă în Veneţia în secolul XIII, *imago pietatis* este reprezentarea lui Hristos mort ca om şi, conform istoricului german, ipostaza deplorabilă în care acesta era reprezentat făcea posibil un dialog afectiv între Hristos şi privitor. Legată de mistica patimilor care în secolul XIII l-a înlocuit pe Hristos în splendoarea sa divină (Pantocrator) cu Hristosul patimilor (mult mai uman, mai accesibil şi mai uşor de înţeles), de activitatea ordinelor de călugări cerşetori (mai ales de predicile semi-teatrale ale franciscanilor), de schimbarea mentalităţii ca urmare a crizelor sociale şi religioase sau de promovarea imaginilor devoţionale, menite să „nască" în spectator anumite sentimente, *imago pietatis* a dobândit şi o nouă funcţie: cea de comunicare. Pictaţi de-o

[1] „Les images elles-mêmes savent plus d'une fois nous rappeler que leur fonction est moins de représenter une réalité extérieure à elles que de faire être le réel sur un mode qui leur est propre", *ibid.*, p. 37.

[2] Hans Belting, *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art*, traducere din limba germană de Edmund Jephcott, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1994; *L'image et son public au Moyen Âge*, traducere din limba engleză de Fortunato Israel, Paris, Gérard Monfort, col. „Imago Mundi", 1998.

parte şi de alta a Mântuitorului, Fecioara Maria şi Sfântul Ioan, prin durerea manifestată în faţa durerii acestuia, oferă privitorului un model de comportament. Expresia lor se adresa astfel atât lui Hristos răstignit, cât şi spectatorului care, la rândul său, se putea regăsi mai degrabă în imaginea lui Hristos suferind decât în cea a unui Dumnezeu maiestuos[1].

III.3. Triumful Morţii

III.3.1. Moartea şi viziunea asupra morţii

Fiinţă raţională, omul nu s-a putut împăca niciodată pe deplin cu gândul morţii. Sentimente, certitudini, îndoieli, senzaţii, amintiri, suferinţe, lacrimi, zâmbete, vise, iubiri, tristeţi, toate îşi pierd consistenţa în faţa morţii. „O să mor. Ce se va întâmpla cu mine?" – o întrebare care a născut mitologii, ritualuri şi nenumărate reflecţii. Răspunsul nu poate fi decât unul, dar care? Pierre Chaunu afirma la un moment dat că orice societate se defineşte prin atitudinea adoptată în faţa morţii[2]. În ceea ce priveşte societatea europeană, s-ar părea că moartea n-a fost niciodată mai prezentă în mintea oamenilor ca în ultima parte a Evului Mediu, în perioada cuprinsă între anul 1000 şi Renaştere, când această obsesie a dat naştere unui adevărat curent macabru dezvoltat în meditaţiile asupra morţii, în *Artes moriedi*, în predicile călugărilor cerşetori, în dansurile macabre, în reprezentările

[1] „Nos observations révèlent, chez l'individu, une nouvelle conscience de soi qui n'a rien à voir avec la position sociale et l'éducation religieuse. Dans la conception de Dieu en tant qu'homme crucifié, le spectateur trouvait l'image de son propre idéal; son modèle n'était pas le portrait d'un Dieu triomphant, mais celui d'un Dieu souffrant. L'idée d'une similarité entre Dieu et homme, entre l'image et son spectateur, idée investie à cette époque d'un sens nouveau, modifia la représentation picturale du Christ en croix", Hans Belting, *L'image et son public au Moyen Âge*, *ed. cit*., p. 181.

[2] *Apud* Michel Vovelle, *Idéologies et mentalités*, *ed. cit*.: „Pierre Chaunu a pu dire que toute société se juge ou s'apprécie d'une certaine façon à son système de la mort".

Triumfurilor Morţii, în strigătul omniprezent *memento mori* sau în melodiile liturgice, dintre care una, *Dies irae*, ne-a rămas moştenire sumbră pentru eternitate[1].

Cauzele dezvoltării realismului macabru în Evul Mediu sunt destul de evidente şi de numeroase: ciuma neagră (care în 1348 a izbucnit cu o forţă nemaîntâlnită până atunci), foametea, războaiele interminabile între ţări sau între seniorii feudali, calamităţile naturale, pericolul reprezentat de animalele sălbatice (care nu se mai mulţumeau doar cu atacarea oamenilor în păduri, ci făceau şi incursiuni în oraşe în perioadele lungi de iarnă), slaba dezvoltare a medicinei, condiţiile igienice precare, şi, evident, lista poate continua. Însă aceste condiţii nu au fost specifice doar Evului Mediu, ele fiind prezente atât în epocile anterioare, cât şi în cele care au urmat. Ceea ce este însă specific perioadei, şi a contribuit în mod decisiv la răspândirea acestei teme, a fost viziunea creştină asupra morţii (ca pedeapsă pentru o viaţă păcătoasă – „la mort, salaire du peché"[2]), dezvoltarea xilografiei (care a permis răspândirea imaginilor macabre), înmulţirea bisericilor (şi implicit a imaginilor murale) şi apariţia ordinelor de călugări-cerşetori (mai ales dominicani şi franciscani) care au răspândit în rândul maselor populare o viziune pesimistă asupra vieţii şi morţii ce constituia un loc comun în mediile ecleziastice, dar rămăsese limitată până atunci la cercul celor ce ştiau să citească.

Meditaţia asupra morţii, poveştile cu strigoi sau întâlnirea cu un cadavru aflat în diferite stări de putrefacţie, reprezentările picturale ale Triumfurilor morţii, războaiele permanente, ciuma, foametea, dansurile macabre, poemele pe tema *memento mori* sau cărticelele intitulate *Artes (bene) moriendi*, amploarea luată de tema iconografică

---

[1] „În aversiunea faţă de latura pământească a morţii se împleteşte oare un gând cu adevărat cucernic? Sau este reacţia unei senzualităţi mult prea violente, care numai aşa se poate trezi din beţia instinctului de viaţă? Sau teama de viaţă, care străbate atât de puternic epoca? Sau atmosfera de dezamăgire şi de descurajare, foarte propice pentru a-l împinge spre adevărata capitulare pe cel care a luptat până la capăt şi a învins, dar care se mai află încă atât de aproape de tot ce e patimă pământească? În această manifestare toate momentele afective citate sunt inseparabil legate de ideea morţii", Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, *ed. cit.*, p. 197.

[2] André Corvisier, *Les danses macabres*, Paris, PUF, 1998.

a Judecăţii de Apoi şi a Apocalipsei, apariţia scheletului în literatură şi gravură, *Vanitas*-urile în faţa unui craniu, melancolia, toate acestea şi încă multe alte teme şi motive nu fac decât să demonstreze omniprezenţa morţii în societatea europeană a „lungului" Ev Mediu.

Spre deosebire de Antichitatea greco-latină unde moartea, deşi nedorită, e privită ca un fenomen natural şi tragic numai în măsura în care nu sunt îndeplinite ritualurile necesare trecerii în lumea de dincolo, religia creştină introduce încă de timpuriu ideea morţii ca o consecinţă a unei vieţi păcătoase. Fiind o religie axată în principal pe teologia păcatului şi pe ceea ce Jean Delumeau a numit „pastorala fricii", creştinismul s-a folosit de aceste două instrumente, păcatul şi frica, pentru a-şi impune în rândul maselor de credincioşi morala proprie. Prin legarea de păcat (care era un apanaj al diavolului, nu al lui Dumnezeu) teologia creştină demonizează totodată şi moartea, transformând-o, mai întâi textual şi apoi şi imagistic, într-o creatură menită să inspire frică. E de remarcat şi faptul că nici grecii, nici egiptenii, nici vechii evrei nu simţiseră nevoia să personifice moartea ca atare într-un personaj specific, deşi fiecare din aceste culturi imaginase o viaţă de după moarte situată într-un loc anume (Hades-ul şi Tartarul greco-roman, *Sheol*-ul evreiesc), un zeu al morţii (Thanatos, Osiris), dialoguri ale viilor cu morţii (*Iliada*, discuţia dintre Ulise şi Ahile în Infern) sau agenţi ai morţii (Harpiile, Sirenele, Parcele). Creştinismul este prima mare religie care personifică moartea, îi dă chip şi însemne personalizate, o scoate din abstracţiune şi alegorie pentru a o introduce în viaţa cotidiană a oamenilor:

> Multă vreme, ideea morţii nu ne-a lăsat mărturii decât prin intermediul cultului morţilor şi prin concepţiile referitoare la suflet şi la viaţa de apoi. Pentru antici, moartea nu este deloc personificată. Osiris-ul egiptean sau Thanatos-ul grec domnesc peste iad, dar nu sunt moartea, iar Parcele nu sunt decât instrumente ale morţii. Greco-romanii pictau uneori moartea sub chipul unei fecioare cu văl, încununată cu pelin, pătată de sânge, dar, cel mai adesea, se mărgineau la alegorii: flăcări răsturnate, clepsidre, urne funerare, o pasăre ciugulind un fruct […][1].

[1] „Pendant longtemps l'idée même de la mort ne nous laisse des témoignages qu'à travers le culte des morts et les conceptions touchant à la survie de l'âme ou à l'au-delà. Chez les Anciens la mort n'est guère personnifiée. L'Osiris égyptien ou le Thanatos grec règnent sur les enfers,

III.3.2. Meditaţia asupra morţii

Prezentă mai întâi în discursul ecleziastic şi mai apoi, prin predicile ordinelor de călugări cerşetori, în rândul poporului, tema meditaţiei asupra morţii apare destul de devreme în teologia creştină, odată cu opera lui Boethius (480-524) *De consolatione philosophiae*, foarte populară în Evul Mediu. Provenit dintr-o bogată familie de patricieni romani, Boethius este educat la Roma şi Atena, unde studiază aritmetica, geometria, astronomia, muzica şi aprofundează filozofia lui Platon, Aristotel, a neoplatonicienilor şi a stoicilor. Condamnat la moarte de regele ostrogot Theodoric, el redactează în închisoare ultima sa lucrare *Mângâierile filozofiei* (*De consolatione philosophiae*) în care încearcă să demonstreze că adevărata fericire nu ţine cont neapărat de vicisitudinile vieţii. Până la descoperirea traducerilor arabe ale scrierilor lui Aristotel, scrierile sale constituie singura legătură a Evului Mediu cu opera Stagiritului. Deşi nu face nici o referire la Dumnezeu sau Hristos, referindu-se doar la noţiuni ca „bine", „iubire", „calea ce dreaptă", Boethius a fost unul dintre autorii cei mai citiţi în Evul Mediu, cel puţin până în secolul XIV, opera sa contribuind la menţinerea filozofiei ca mod de gândire. De asemenea, pe lângă faptul că face legătura între gândirea antică şi cea creştină medievală, lucrarea sa a influenţat şi scrierile de tipul *Artes (bene) moriendi* sau *De contemptus mundi*[1].

---

mais ne sont pas la mort. Les Parques ne sont que les instruments de la mort. Les Gréco-Romains peignaient quelquefois la mort comme une vierge voilée, couronnée d'absinthe, tachée de sang, mais plus généralement se bornaient à des allégories: flambeaux renversés, clepsydres, urnes funéraires, oiseau picorant un fruit", *ibid.*, p. 5.

[1] „Les auteurs qui ont abordé ce problème [meditaţia în faţa morţii – n.m] font généralement remonter à Boèce l'évolution des réflexions qui mèneront à l'*Ars moriendi*", *ibid.*, p. 6.

116. Ilustratii la *Triumful Mortii* de Francesco Petrarca, manuscris (sec. XVI)

117. „*Doctorul cioc din Roma*”, gravură satirică, reprezentând costumul doctorilor în timpul epidemiilor de ciumă (cca. 1656)

118. Reprezentare a morții, sculptură în bronz, anonim german, cca. 1530-1630

Însă adevărata înflorire a temei se înregistrează în secolul XII, când apar trei opere foarte populare pe acest subiect. Prima dintre acestea, *Les vers de la mort* de Thibaut de Marly (1135-1190), condamnă păcatele trupului (mai ales lăcomia şi răutatea) ca fiind responsabile pentru chinurile suferite de suflet în Infern. Apare aici şi un alt motiv care a făcut carieră în Evul Mediu, şi anume lupta dintre corp, supus tentaţiilor şi slăbiciunilor, păcătos prin însăşi natura sa, şi suflet, de esenţă divină, superior trupului, însă condamnat să plătească pentru greşelile primului (*Querelle de l'âme et du corps*). Totodată, Thibault de Marly enunţă şi egalitatea oamenilor în faţa morţii – cartea, de fapt, este adresată păturii sociale superioare care tindea să uite îndemnul creştin la o viaţă de umilinţă şi caritate[1].

O a doua operă, ceva mai cunoscută, este *Vers de la mort* a lui Hélinant de Froidmont care, pe lângă egalitatea în faţa morţii, vorbeşte şi despre caracterul inexorabil al morţii, de faptul că moartea poate apărea oricând şi oriunde şi că nimeni nu i se poate sustrage. El aduce în sprijinul afirmaţiilor sale şi o dovadă de necontestat: toţi suntem egali în faţa morţii, pentru că toate cadavrele se descompun la fel de repede. Descompunerea corpului, detaliile legate de putrefacţie fac parte dintr-un nou discurs ecleziastic axat mai ales pe pedepsirea corpului păcătos.

Cea de-a treia, şi cea mai cunoscută totodată din acest ciclu de opere, este *De miserie* din 1194 a papei Inocenţiu al III-lea, cunoscută mai bine sub numele *De contemptu mundi*, pentru că sub acest nume a început să fie desemnată tema dispreţului faţă de lume, care a cunoscut o înflorire deosebită atât în Evul Mediu, cât şi în Renaştere. Motivele principale ale acestei teme erau: bucuriile trecătoare ale vieţii pământene care duc la suferinţe veşnice în lumea de dincolo, trupul ca temniţă a sufletului, omul ca hrană pentru viermi, natura păcătoasă a fiinţei umane, sentimentul acut al trecerii ireversibile a

[1] „Les vers de la mort de Thibaut de Marly décrivent des tourments de l'enfer dont il convient de se garder par la méfiance envers notre enveloppe corporelle, le point faible de notre être, en combattant la cupidité et la méchanceté. Il insiste sur la vanité des honneurs et richesses, sur les vicissitudes de ce monde, enfin sur l'égalité devant la mort", *ibid.*, p. 7.

timpului[1]. Şi în opera viitorului Inocenţiu al III-lea se insistă pe tema inevitabilităţii morţii, a putrefacţiei şi a vieţii scurte[2].

Toate aceste opere conţin *in nuce* mesajul pe care-l vor transmite mai târziu reprezentările dansurilor macabre şi ale Triumfului Morţii. Însă pentru secolul XII ele se limitează mai ales la sfera cărţilor religioase. De fapt, chiar dacă se leagă de contextul epocii, de războiul de o sută de ani, de epidemiile de ciumă, de foamete şi alte calamităţi naturale, tema macabrului nu-şi atinge apogeul decât cu ajutorul a doi factori extrem de importanţi şi care-şi fac apariţia începând cu secolele XIV-XV: ordinele de călugări cerşetori, care au avut rolul de a face cunoscut poporului discursul ecleziastic prin predicile lor, precum şi apariţia şi dezvoltarea gravurii, care permitea răspândirea imaginilor cu scopuri didactice. Imaginea şi cuvântul au ajuns astfel să extindă un discurs oficial vechi de câteva secole, dar care, fără ele, ar fi fost condamnat să circule doar în anumite medii intelectuale[3].

Tema *De contemptu mundi* a mai dat naştere şi unei alte reprezentări medievale – Melancolia. Rămasă moştenire din doctrina antică a celor patru umori/temperamente, melancolia era şi ea la fel de abstractă ca reprezentarea Morţii. Evul Mediu îi dă o formă (de fapt, mai multe), o identitate (o leagă pentru totdeauna de influenţa nefastă a lui Saturn) şi o integrează în sistemul creştin, făcând-o responsabilă pentru unul dintre cele şapte păcate capitale – *accedia* (un fel de oboseală existenţială care duce la indiferenţă şi nepăsare, „o adevărată stingere a vocii sufletului" după expresia lui Jean Starobinski[4]). De

---

[1] Jean Delumeau, *Păcatul şi frica*, *ed. cit*., p. 21.

[2] „L'originalité de ce texte est l'accent mis sur le caractère misérable de la mort qui provoque la putréfaction de la chair et sur celui de la vie dont il souligne la brièveté et en décrit les cotes répugnants, de la conception à l'enfance et à la sénilité", André Corvisier, *op. cit*., p. 7.

[3] „Mai curioase decât procesiunile şi decât exerciţiile erau predicile ţinute de predicatorii ambulanţi care veneau din când în când să zguduie poporul prin cuvântul lor", Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, *ed. cit.*, p. 12.

[4] Jean Starobinski, *Melancolie, nostalgie, ironie*, traducere din limba franceză de Angela Martin, prefaţă de Mircea Martin, Piteşti, Paralela 45, col. „Topos: studii socio-umane", 2002, pp. 59-60. .

departe, expresia cea mai completă şi mai cunoscută a acestei teme o găsim în tabloul lui Dürer din 1514, *Melencolia I*. Jean Delumeau identifică chiar o „modă" a melancoliei în Renaştere caracterizată prin înclinaţia spre tristeţe, dispreţ faţă de plăcerile lumii acesteia şi năzuinţa spre o existenţă într-un univers purificat. Privit în perspectivă, dispreţul faţă de lume va da naştere, secole mai târziu, motivului lumii ca o scenă de teatru, în care fiecare om îşi joacă rolul. În caracterul ludic al acestuia se poate recunoaşte încă o intenţie moralizatoare şi o concepţie a predestinării şi a deşertăciunii tuturor lucrurilor pământeşti[1].

III.3.3. Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii

„Itel con tu es itel fui
Et tel seras come je suis."[2]

Familiaritatea cu moartea, pe care am semnalat-o ca fiind o caracteristică definitorie a sensibilităţii medievale, este mult mai dezvoltată în relatările care privesc posibilitatea întâlnirii dintre morţi şi vii. Fie că iau forma visurilor sau viziunilor prevestitoare, în care un mort revine în lumea pe care a părăsit-o pentru a da glas unui avertisment, fie că relatează întoarcerea morţilor cu intenţii rele (strigoii, vârcolacii, cavalcada morţilor) aceste legende exprimă anumite spaime ancestrale ce nu fac decât să-şi schimbe expresia în funcţie de epoci şi mentalităţi. O astfel de legendă este şi *Povestirea celor trei morţi şi a celor trei vii*, care, începând din secolul XIII, prezintă întâlnirea dintre trei morţi şi trei vii în timpul unei vânători[3].

---

[1] „Lumea-ntreagă/ E-o scenă şi toţi oamenii-s actori./ Răsar şi pier, cu rândul, fiecare:/ Mai multe roluri joacă omu-n viaţă,/ Iar actele sale sunt cele şapte vârste. (…) În scena cea din urmă care-ncheie/ Peripeţiile acestui basm,/ E prunc din nou, nimic nu ţine minte,/ Dinţi n-are, n-are ochi, nici gust – nimic", William Shakespeare, *Cum vă place*, Actul II, Scena 7, trad. Virgil Teodorescu, în vol. *Teatru*, Bucureşti, Editura pentru literatură universală, 1964, p. 432.

[2] *Apud* Michel Vovelle, *La mort et l'Occident de 1300 à nos jours*, Paris, Gallimard, 1983, p. 114.

[3] „Le *Dit des trois morts et trois vifs*, du XIII siècle à sa disparition au XVI, a été l'une des expressions privilégiées de cette rencontre suivant un scénario encore très archaïque", *ibid*. p. 112.

Cele mai vechi versiuni sunt constituite de patru poeme franceze (unul aparţinând lui Beaudouin de Condé, menstrel al contesei Marguerite d'Anjou, altul lui Nicolas de Margival şi două poeme anonime) şi un text italian păstrat la Ferrara, a cărui datare este discutabilă, oscilând între secolul XII şi secolul XV. De cele mai multe ori această întâlnire are loc într-o scenă de vânătoare unde trei vii (în general nobili), de vârste diferite, se trezesc faţă în faţă cu trei cadavre, aflate în diferite grade de descompunere. Reacţia viilor este de spaimă şi repulsie:

> Cei vii sunt în general tineri de viţă nobilă sau prinţi de mare ţinută. În acea situaţie, ei se împart în funcţie de cele trei stadii ale vieţii şi fiecare reacţionează după vârstă în faţa tragicei apariţii: cel mai mare se roagă, cel de treizeci şi patru de ani îşi scoate sabia din teacă, cel mai tânăr îşi întoarce faţa de la spectacolul înfiorător. […] Cei trei morţi se deosebesc mai puţin, deşi uneori poartă coroană sau mitră. Nu rareori sunt prezentaţi în anumite momente ale putrefacţiei corpului, defunctul cel mai recent putând să facă faţă celui mai vârstnic dintre cei vii, iar cel mai descompus, celui mai tânăr, pentru ca lecţia să fie mai bine învăţată[1].

Au fost propuse mai multe variante pentru stabilirea originii acestei legende. Jean Delumeau menţionează visul unui eremit oriental care relatează o viziune trimisă de Dumnezeu, şi pe care Guyot Marchand o include în ediţia din 1486 a cărţii sale *Danse Macabre des femmes* adăugând *Le Débat du corps et de l'âme* şi *La Complainte de l'âme damnée*, text în care sufletul acuză corpul că este pricina damnării sale. Această legendă a visului eremitului s-a contaminat cu o altă istorisire referitoare la Sf. Macarie din Alexandria, asociat în Evul Mediu evocărilor de cadavre, şi cu o povestire atestată din 380 a *Apocalipsei Sfântului Pavel* construită pe aceeaşi temă a luptei între suflet şi trup şi care constituie totodată prototipul călătoriilor medievale în lumea de dincolo[2]. În cartea sa *Immortalité et décomposition dans l'art du Moyen ge*, Pavel Chihaia demonstrează originile orientale ale legendei inspirată de romanul bizantin *Varlaam*

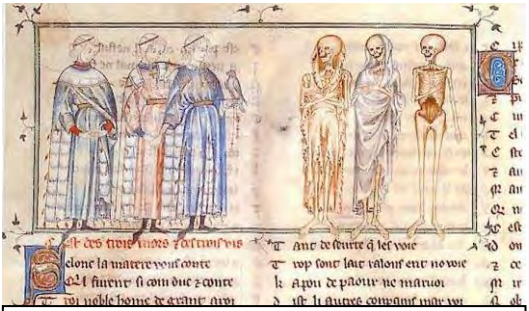
[1] Jean Delumeau, *op. cit*., p. 81.

[2] Jacques Le Goff, art. „Lumea de dincolo", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 415.

şi Ioasaf[1]. Această ipoteză este acceptată şi de Delumeau, cu atât mai mult cu cât în viziunea sa „cele mai vechi reprezentări [este vorba de reprezentările picturale – n.m] ale acestui basm dramatic se găsesc în Italia de sud şi în regiunea romană”[2], ceea ce susţine filiaţia cu romanul lui Varlaam, el însuşi inspirat, după cum arată Jurgis Baltrušaitis, după o povestire budistă[3]. Desele apariţii de cadavre din *Vitae Patrum*, citate de Delumeau, au şi ele contribuţia lor la răspândirea acestei legende.

119. *Întâlnirea dintre cei trei morţi şi cei trei vii*, frescă, Campo Santo, Pisa, (cca. 1350)

121. *Întâlnirea dintre cei trei morţi şi cei trei vii*, Maître d`Edouard IV, miniatură (sec. XV)



120. Baudoin de Condé, *Povestea celor trei morţi şi trei vii*, manuscris (cca. 1285)

[1] „On sait que le *Barlaam et Joasaph* écrit par Jean Damascène autour de l'an 730, ayant repris un conte bouddhiste, apparaît aussi dans des oeuvres plastiques”, Pavel Chihaia, *Immortalité et décomposition...*, *ed. cit*., p. 54.

[2] Jean Delumeau, *op. cit*., p. 80-82.

[3] Jurgis Baltrušaitis, *Evul Mediu fantastic*, traducere din limba franceză de Valentina Grigorescu, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă”, 1975, p. 202 şi urm.; André Corvisier, *op. cit.*, p. 8.

122. *Întâlnirea dintre cei trei morţi şi cei trei vii*, Carennac, frescă (sf. sec. XIV-înc. sec. XV)

123. *Întâlnirea dintre cei trei morţi şi cei trei vii*, *Les Très Riches Heures du duc de Berry*, ms. il. (cca. 1485)

Se cunosc mai multe variante ale textului datând de la sfârşitul secolului XIII şi începutul secolului XIV în latină, italiană şi franceză, însă cel mai cunoscut îi aparţine lui Beaudouin de Condé (1244-1280). Printre inovaţiile aduse de acesta se numără introducerea dialogului între vii şi morţi[1], ceea ce contribuie la dramatizarea scenei, precum şi însoţirea textului de miniaturi, prefigurând dezvoltarea iconografică a legendei. Introducerea dialogului simplifică discursul, făcându-l mai accesibil, şi trimite totodată la posibilitatea unor reprezentări dramatice ale textului menite să răspândească conţinutul religios (Georges Duby menţionează că franciscanii au fost printre primii care au înţeles avantajele folosirii dialogului dramatic şi al teatrului în scopuri didactice). Ideea centrală a povestirii gravitează în jurul versurilor: „Şi eu am fost cum eşti tu acum, şi tu vei fi la fel ca mine / Bogăţie, onoruri şi putere rămân fără valoare în momentul morţii" (orig. fr. „Tel je fus comme tu es, et tel que je suis tu seras/ Richesse, honneur et pouvoir sont dépourvus de valeur au moment de votre trépas"). Iar semnificaţia cuvintelor devine cu atât mai ameninţătoare cu cât morţii, imobili la început, încep să se mişte, în timp ce vii se opresc din mişcare fiind de-a dreptul paralizaţi de frică. Ca şi literatura religioasă dedicată temei disprețului faţă de lume, aceste poeme insistă şi ele pe iminenţa morţii şi pe distrugerea trupului (descriind cu lux de amănunte fazele succesive, de la putrefacţia sub acţiunea viermilor

[1] Primele texte erau constituite ca povestiri ale unei viziuni, şi nu ca dialog, *apud* Jean Delumeau, *op. cit*., p. 80.

până la imaginea scheletului): „Moartea şi viermii au făcut/ tot ce puteau mai rău…/ Uitaţi: nici unul din noi trei nu mai are păr pe cap, / Ochi în frunte, nici gura, nici nasul/ Nu se văd…”[1].

Adevărata înflorire a temei are loc însă odată cu reprezentările picturale de pe pereţii bisericilor din Italia[2]. Iar expresia cea mai deplină se regăseşte în fresca din 1350 de la Campo Santo din Pisa, datorită faptului că pictorul asociază tema întâlnirii dintre cei trei morţi şi cei trei vii cu cea a Triumfului Morţii, realizând totodată şi una dintre cele mai terifiante reprezentări ale morţii de până atunci[3]. Faptul că fresca este pictată la numai doi ani de la izbucnirea epidemiei de ciumă neagră, care a redus cu o treime populaţia

---

[1] Beaudouin de Condé, *Ce sont li troi mort et li troi vif*, *apud* Jean Delumeau, *op. cit*., p. 82.

[2] La Melfi, 1225; Poggio Mirteto, Atri, 1260; Vezzolano, 1280; Montefiascone, la începutul secolului XIV; Subiaco, 1350); Franţa (Notre-Dame des Domns din Avignon şi abaţia Mont-Saint Michel în a doua jumătate a secolului XII; la Metz, în biserica Notre-Dame de Clairvaux, la începutul secolului XIV; în Cimitirul Inocenţilor din Paris, în 1408, azi pierdută; Ennezat, 1420; Jouhet-sur-Gartempe, 1476-1480; Kermaria an Isquit, în Bretania, între 1476-1500; Meslay-le-Grenet, sfârşitul secolului XV; Lancôme şi Villiers-sur-Loir, începutul secolului XVI; Auvers-le-Hamont între 1527-1544; Cougenard, 1574); din Anglia, Germania (capela Sf. Duh din vechiul spital din Wismar, la sfârşitul secolului XIV, capela Jodokus din Überlingen, aproximativ 1424), Danemarca (Kirkerup, între 1325-1375; Bregninge, spre 1400; Tuse, 1450-1475) sau Suedia (Biserica Saint-Martin din Sempach, între 1300-1310) – informaţii preluate din Jean Delumeau, *op. cit*. p. 82-82; Michel Vovelle, *La mort et l'Occident…*, *ed. cit*., p. 112 ; http://www.lamortdanslart.com/index.html (site ultima oară accesat la 27 ianuarie 2014)

[3] „Însă tema îşi capătă adevăratele ei dimensiuni în special la Campo Santo din Pisa, către 1350. De atunci cunoaşte o largă răspândire în Occident. Pictorul de la Pisa – Orcagna, Spinello, Traini? – a asociat într-o puternică sinteză întâlnirea celor trei morţi şi a celor trei vii (aceştia în fruntea unui strălucitor cortegiu de călăreţi) şi evocarea Morţii, cotoroanţă descărnată cu aripi de liliac, cu păr lung şi cu gheare la mâini şi la picioare. În spatele ei se adună cadavrele ca secerate. Ea se îndreaptă spre o grădină cu personaje tinere şi bogate, ocupându-se cu muzică şi cu taifasuri vesele. Se pregăteşte să-i omoare”, Jean Delumeau, *op. cit*., p. 83.

Europei, nu este fără importanţă, pictura stând drept mărturie pentru o anumită sensibilitate medievală, în care reprezentările terifiante ale Morţii şi morţilor stau alături de străzile pavate cu cadavrele celor morţi de ciumă. Evident, ciuma nu a fost singura responsabilă pentru dezvoltarea acestei iconografii funebre, însă a fost de departe cea care a produs cel mai mare şoc psihologic datorat morţilor în masă.

O altă cale de răspândire a temei o reprezintă miniaturile de pe copertele cărţilor, precum şi cărţile de rugăciune numite *Livres d'Heures* devenite din ce în ce mai populare, cea mai cunoscută fiind *Les Très Riches Heures du duc de Berry* a fraţilor Limbourg de la începutul secolului XV[1]. Contemporan cu viziunea celor trei morţi şi a celor trei vii este şi poemul foarte popular atribuit lui Hélinant de Froidmont, *Vado mori*, construit pe interogaţia *Ubi sunt qui ante nos…?* („Unde sunt cei de dinaintea noastră...?"), interogaţie pe care o va relua mai târziu şi François Villon în celebra *Baladă a Doamnelor din vremea de-odinioară* – „Dar unde-i neaua de mai an ?"[2]. Formula *Ubi sunt…* permite înşiruirea a numeroase personaje, aparent fără legătură între ele, în afară de faptul că moartea a reprezentat sfârşitul pentru fiecare, din ei rămânând doar amintirea. Această enumerare va deveni unul dintre motivele centrale ale dansurilor macabre unde Moartea invită câte un personaj aparţinând unei anumite condiţii sociale pentru a arăta egalitatea oamenilor în faţa momentului ultim. Cea mai veche versiune a acestui text conţine 33 de strofe, fiecare începând şi terminându-se cu sentinţa *Vado mori* (*Voi muri*). Versiunile ulterioare ale poemului devin din ce în ce mai dramatice, contaminându-se cu tema *contemptus mundi* şi insistând asupra iminenţei morţii[3].

---

[1] „Începând din 1350 aproximativ, răspândirea prin imagine (fresce, anluminuri, sculpturi) şi prin scris a basmului celor trei morţi şi al celor trei vii în Italia, în Franţa şi Anglia a fost considerabilă", *ibid.*, p. 84.

[2] În fr. „Mais où sont les neiges d'antan?", *Opurile magistrului Françoys Villon adică Data mare şi Lăsata, Adaosul, Jergul şi Baladele*, traducere din limba franceză de Romulus Vulpescu, Bucureşti, Editura Tineretului, 1958, p. 59.

[3] „Je vais mourir, les mourants s'assoupissent et les sourcils s'abaissent, les jeunes veillent, les vieillards s'endorment. Ayant été ainsi

Poem în versuri, frescă sau miniatură, toate duc la dezvoltarea unui realism macabru care devine unul dintre principalele instrumente ale răspândirii noii învăţături creştine centrate pe teologia păcatului şi judecata divină. Ca toate predicile vremii, şi aceasta se bazează pe folosirea unui ton ameninţător, lăsând puţin loc pentru speranţă:

> Primul defunct declară: „Este mai convenabil să primiţi moartea. O, moarte, vai, atât de dureroasă şi atât de amară, atât de neliniştitoare, încât morţii care s-au eliberat nu ar mai vrea niciodată să trăiască din nou, pentru ca mai apoi să moară iarăşi de o asemenea moarte". Al treilea acuză: „O, mulţime nebună şi necugetată, pe care te văd ascunsă sub felurite veşminte şi alte lucruri de furat, eşti un stârv împuţit…Când revăd asemenea false desfătări…, necumpătarea, nedreptatea, atunci când cei ce îţi muncesc pământul se chinuiesc, goi şi flămânzi, strigând întruna… mă tem că dintr-o dată se va răzbuna Dumnezeu, încât nici nu veţi mai avea timp să-i cereţi îndurare"[1].

Discutând una dintre reprezentările cele mai simple ale *Poveştii celor trei morţi şi a celor trei vii*, cea de la Melfi din 1225, Michel Vovelle o leagă de anumite spaime ancestrale ale omului în faţa morţii, spaime care niciodată nu au fost înăbuşite în credinţele şi superstiţiile populare. Astfel, *Povestea…* este aşezată în conştiinţa populară în aceeaşi categorie cu legendele despre strigoi sau despre cavalcada nocturnă a morţilor (*Mesnie Hellequin*) care bântuie drumurile lăturalnice în căutarea oamenilor rătăciţi[2]. Situarea acţiunii în timpul unei vânători poate fi văzută şi ca un mesaj subversiv menit să distrugă încrederea în sine pe care i-o putea dădea omului sentimentul victoriei chiar dacă era vorba doar de prinderea unui animal. Deşi s-a negat ideea

---

livres à la souffrance, ils meurent. Je vais mourir", Oberaltaich de Pierre de Rosenheim, *Vado mori*, *apud*, A. Corvisier, op. cit., p. 10.

[1] Jean Delumeau, *op. cit*., p. 85.

[2] „À Melfi, par exemple, la scène est réduite à sa plus simple expression: les jeunes gens d'un coté, des morts de l'autre, «transis» non point décharnes mais secs, au ventre ouvert, qui les regardent. On a l'impression de prendre sur le fait la rencontre de l'un de ses cortéges des morts nocturnes dont le folklore parle dans ces régions. Une traduction donc, à peine christianisée, des paniques ancestrales", Michel Vovelle, *La mort et l'Occident*, *ed. cit*., p. 113.

vânătorii ca pregătire a activităţii războinice[1] nu se poate nega importanţa avută de acest „joc" în cadrul unei societăţi puternic masculinizate cum era cea a Europei feudale. Pornit din spaţiul englez şi germanic în secolul XIII, cortegiul lui Hellequin se extinde către estul Franţei şi Italia având parte de o dublă difuzare: pe de o parte livrescă, pe de alta orală, anterioară mai mult ca sigur mărturiei scrise. În drumul său, cortegiul funebru se mai întâlneşte cu alte alegorii ale Morţii, reale sau imaginare: *Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii*, meditaţiile asupra morţii, Ciuma neagră, frescele care figurează Triumful Morţii, Carnavalul, Dansul macabru, Cavalerii Apocalipsei, procesiunile de flagelanţi care se supun chinurilor Purgatoriului în viaţă fiind, poveştile despre vârcolaci şi strigoi sau Sabatul vrăjitoarelor.

III.3.4. Dansul macabru

„Je fis de Macabree la Danse."[2]

O inovaţie a creştinismului în spaţiul public medieval o reprezintă „urbanizarea" morţilor şi transformarea cimitirului într-un loc public unde se tranzacţionau mărfuri, se ţineau sărbători, se dansa, se cânta, pe scurt, se socializa. Această funcţie socială a cimitirului şi integrarea comunităţii celor morţi în societatea celor vii nu fac decât să contribuie la accentuarea familiarităţii cu moartea specifică Evului Mediu[3]. Dansurile şi petrecerile au loc în cimitire până la o dată destul

[1] Alain Guerreau, art. „Vânătoarea", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 806.

[2] Jean le Fèvre, *Respit de la mort* (1376), citat în A. Corvisier, *op. cit*., p. 20.

[3] „În schimb, creştinismul va aduce o noutate extraordinară în spaţiul urban. Îi va adăposti pe morţii pe care Antichitatea îi îndepărta din oraş, de-a lungul drumurilor ce plecau de aici. Această urbanizare a morţilor este însoţită de o extindere a funcţiilor cimitirului, loc al schimburilor de mărfuri, al sărbătorilor, al sociabilităţii pentru cei vii în decursul lungii perioade în care au îmblânzit moartea, înainte ca aceasta să devină terifiantă în secolul al XIV-lea", Jacques Le Goff, art. „Oraşul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 561.

de târzie. Abia în 1231 Conciliul de la Roma interzice – sub pedeapsa de excomunicare – să se danseze în cimitire sau în biserici. În 1405 un alt conciliu repetă aceeaşi interdicţie, dovadă că activităţile ludice încă aveau cimitirele drept spaţii de desfăşurare, însă acum lista cuprinde şi alte manifestări: „jocurile de noroc, spectacolele de bâlci ale mimilor, jonglerilor, cântăreţilor ambulanţi, şarlatanilor etc.”[1].

Alegerea cimitirului ca loc public se poate lega de un cult păgân al strămoşilor, la fel şi anumite interpretări ale dansurilor pe morminte ca o încercare de stabilire a legăturii cu înaintaşii, ceea ce face mai puţin surprinzătoare alegerea cimitirului Saints-Innocents pentru reprezentarea unui dans macabru în 1425. Toate acestea se leagă şi de rolul structural al cimitirului în Evul Mediu, de multe ori el precedând formarea comunităţii urbane ca atare[2], geografia simbolică a oraşului ţinând cont şi de el în organizarea spaţiului celor vii. Persistenţa acestor manifestări populare şi opoziţia bisericii readuce în prim-plan dualitatea medievală între cultura populară şi cea savantă:

> Între biserică şi sat, cimitirul este aşadar un loc intermediar şi joacă rol de mediator: cei vii îl traversează mereu când merg la biserică sau când se întorc de acolo, dar şi când circulă de la un capăt la altul al satului sau, în oraş, de la un cartier la altul. Ei îl străbat în lung şi în lat spre a se deda aici la activităţi ludice sau mercantile care în aparenţă nu au prea mare legătură cu moartea şi morţii. Aceasta era cel puţin opinia teologilor şi predicatorilor, uneori contrară celei a simplilor preoţi. În special Biserica nu a încetat niciodată să stigmatizeze drept „păgâne”, „superstiţioase”, sau „indecente”, dansurile din biserici şi cimitire. Dar oare nu trebuie să vedem în aceste interdicţii semnele unei concurenţe între două tipuri de conduite care, fiecare în felul său sacralizau spaţiul morţilor? În faţa ritualurilor Bisericii, tinerii dansatori călcând în cadenţă pământul intră în comunicare cu rudele lor defuncte şi cu strămoşii lor. Ei dansează în cimitire aşa cum morţii înşişi se crede că dansează aici noaptea în hora Dansului Macabru, înfăţişată uneori pe zidurile bisericii din apropiere sau în osuarul cimitirului[3].

Poate că tocmai aceste dansuri şi această socializare a cimitirului au fost cele care au dat naştere unuia dintre cele mai

---

[1] Ovidiu Drimba, *op. cit*., p. 671.

[2] „Dar odinioară, în zorii Europei seniorilor şi a satelor, se pare că cimitirul a precedat uneori stabilirea satului, că morţii i-au grupat în jurul lor pe cei vii”, Jean-Claude Schmitt, *Strigoii*, *ed. cit*., p. 220.

[3] *Ibid.*, p. 221.

importante motive ale culturii macabre medievale, cea a reprezentărilor dansurilor macabre. Cunoscute ca dansuri macabre, Dansul morţilor sau Dansul Morţii, acestea nu fac decât să denumească, începând din secolele XIV-XV, una şi aceeaşi manifestare artistică, şi anume întâlnirea oamenilor aparţinând diferitelor condiţii sociale cu un schelet – care la început desemnează mortul, iar apoi Moartea, transformare ce stă mărturie pentru două concepţii diferite despre moarte – şi angajarea lor într-o horă funebră[1].

124. Guyot Marchand, *Dansul macabru*, xilogravuri după reprezentările din Cimitirul Inocenților, Paris (1425)

125. Henri Knoblochtzer, *Dansul macabru*, manuscris (cca. 1486)

[1] „Structural, Dansul Macabru este o defilare – ar trebui să spunem chiar o „procesiune" – a diverselor condiţii umane în drumul lor spre moarte", Jean Delumeau, *Păcatul şi frica*, *ed. cit.*, p. 94.

126. Michael Wolgemut, *Dansul macabru*, xilografie (1493)

127. Albrecht Dürer, *Moartea şi Mercenarul,* xilografie (1510)

Dansul macabru reprezintă încununarea tuturor temelor morţii care au făcut carieră în Evul Mediu: *memento mori*, *Ubi sunt*, *Artes moriendi*, *Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii*, *De contemptus mundi*, etc. Marea epidemie de ciumă din 1348 se pare că şi de această dată a fost responsabilă, măcar în parte, pentru succesul şi difuziunea temei, alături de celelalte flageluri medievale: războaiele, foametea, epidemiile de rujeolă, scarlatină, variolă, febră tifoidă, precum şi alte boli contagioase sau calamităţi naturale. Datorită amplorii fenomenului şi a morţii în masă, ciuma a fost, totuşi, cea care a făcut cea mai vizibilă tema egalităţii în faţa morţii, a putrezirii trupului, a cadavrului, a iminenţei şi absurdităţii morţii constituindu-se în exemplul viu al predicilor şi al previziunilor despre apropiata venire a Apocalipsei.

Apărut, se pare, în secolul XIV, termenul „macabru" evocă cadavrul, precum şi reprezentarea realistă a descompunerii corpului. Originea sa rămâne obscură, deşi au fost propuse mai multe explicaţii: de la adjectiv al lui Iuda Macabeul, cel care îi determinase pe evrei să se roage pentru sufletele defuncţilor[1], la un posibil nume propriu, al

[1] *Ibid.*, p. 86.

unui artist[1] sau al Sfântului Macarie[2], la un cuvânt onomatopeic amintind de sunetul scos de oasele care se lovesc între ele, *macheria*, la *mactorum chorea*, „dansul descărnaţilor", până la o posibilă origine spaniolă care derivă din arabul *Maqabir*, „mormânt"[3]. André Corvisier mai propune o ipoteză care ar putea face şi legătura cu dansul, evocând dansul Macabeilor, *Chorea machabaeorum*, o ceremonie în cadrul căreia clericii sau laicii conduc un fel de horă a cărei semnificaţie este că fiecare poate muri la fel ca cei şapte fraţii Macabei. Deşi recunoaşte că nici un document istoric nu poate proba apropierea dintre Dansul macabru şi Dansul Macabeilor, Émile Mâle consideră şi el că această explicaţie este singura posibilă[4].

---

[1] „Este un nume propriu care ar putea foarte bine să constituie şi mult controversata etimologie a cuvântului", Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, *ed. cit*., p. 200. Gaston Paris propune şi el ideea că termenul *macabru* provine dintr-un nume propriu, şi anume din numele primului artist care ar fi pictat primul dans macabru. Mâle însă respinge această ipoteză: „Jamais au Moyen Âge une oeuvre d'art, si célèbre fut-elle, n'a été désignée par le nom de son auteur", Émile Mâle, *L'art religieux de la fin du Moyen Âge en France, Étude sur l'iconographie du Moyen Âge et sur ses sources d'inspiration*, Paris, Librairie Armand Colin, 1949, p. 360.

[2] Deşi Pavel Chihaia contestă ipoteza conform căreia Sf. Macarie din Alexandria ar fi putut avea o legătură cu răspândirea acestui termen (*Immortalité et décomposition*, *ed. cit*.), după Jurgis Baltrušaitis, Sf. Macarie, un anahoret egiptean, este cel care a făcut să vorbească un craniu atingându-l cu o ramură de palmier, în *Evul Mediu fantastic*, *ed. cit*.

[3] André Corvisier, *op. cit*., pp. 22-23.

[4] „On a donné du mot macabre une foule d'étymologies inacceptables. On est allé jusqu'à le faire dériver de l'arabe *maqabir* qui voudrait dire tombeau. Une seule explication paraît raisonnable. Le mot macabre, ou plutôt macabré (comme on a écrit jusqu'au XVII s.), est la forme populaire du nom des Macchabées. La Danse Macabre s'appelait en latin *Macchabaerum chorea,* en hollandais *Makkabeus danz.* La Danse Macabre est donc liée par des fils mystérieux eu souvenir des Macchabées. Aucun document n'a encore permis d'expliquer clairement cela. Je ferai remarquer pourtant que l'Église du Moyen Âge priait pour les défunts en s'autorisant d'un passage du livre des Macchabées (XII, 13) qu'on récitait aux messes des morts: «Sancta ergo et salubris est cogitatio pro defunctis exorare utt a peccatis solventur»", Émile Mâle, *op. cit*., p. 360, nota 5.

Această filiaţie este acceptată şi de Philippe Ariès în cartea sa dedicată atitudinilor în faţa morţii[1]. Apropierea Macabeu/macabru ar fi dus şi la naşterea unui termen argotic, *macabé*, care desemna cadavrul[2]. Cert este faptul că, din secolele XIV-XV, termenul *macabru* era legat de cel de cadavru şi mai mult decât atât devenise termenul care, după cum afirmă şi Huizinga, putea desemna cel mai bine o anumită stare se spirit a unei epoci dominată de angoasa morţii: „Abia mult mai târziu s-a abstractizat din *La Danse macabre* adjectivul, care a ajuns să aibă pentru noi o nuanţă semantică atât de puternică şi de caracteristică, încât cu ajutorul cuvântului macabre putem marca întreaga viziune a morţii din epoca de sfârşit a Evului Mediu"[3].

Faptul că aparţin unui alt palier de existenţă nu-i face mai puţin reali pe aceşti morţi care dansează. Într-o lume care nu cunoaşte noţiunea de imposibil şi pentru care miracolele sunt la fel de obişnuite ca orice eveniment istoric, ba chiar mai obişnuite, întrucât sunt dorite şi aşteptate, cuvintele şi imaginile îi ajutau pe oameni să pună în legătură fenomene separate ontologic. Un dans al morţilor putea fi cu atât mai natural în contextul povestirilor despre morţii care se reîntorc în chip de strigoi sau al oamenilor care-şi schimbă noaptea condiţia ontologică metamorfozându-se în lupi sau care călătoresc sute de kilometri până la capătul pământului şi înapoi, fără a-şi părăsi patul

---

[1] Philippe Ariès, *Omul în faţa morţii*, traducere din limba franceză de Andrei Niculescu, Bucureşti, Meridiane, 1996, vol. I, *Vremea gisanţilor*: „S-a discutat despre sensul termenului *macabru*. Consider că el este înrudit cu acela al lui macabeu din limba populară actuală, păstrătoare a unor vechi expresii. De altfel, nu este surprinzător faptul că prin secolul XIV *trupul mort* (nu se întrebuinţa cuvântul cadavru) a căpătat numele sfinţilor Macabei: aceştia erau veneraţi de multă vreme ca patroni protectori ai morţilor, întrucât erau renumiţi, pe drept sau pe nedrept, ca autori ai rugăciunilor de mijlocire pentru morţi".

[2] „On a aussi rapproché les danses macabres du *Chorea machabaeorum,* danse des Macchabbées, dont parle Du Cange, cérémonie en marge de la liturgie dans laquelle des dignitaires ecclésiastiques ou laïcs conduisaient une sorte de ronde dont ils sortaient à tour de rôle pour signifier que chacun doit mourir comme les sept frères Macchabée en résistant aux ennemis. La confusion Macchabée/macabre aurait donne le terme argotique macabé (cadavre)", André Corvisier, *op. cit*., p. 23.

[3] Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, *ed. cit*., p. 200.

(vrăjitoare, vârcolaci). Astfel, imaginea scheletului care invită la dans s-a alăturat zgomotului cavalcadei infernale (gălăgia mare era întotdeauna atributul diavolului) a morţilor care, în timp ce-şi ispăşesc o parte din pedeapsă pe pământ, caută în noapte un om viu rătăcit pentru a-l devora[1].

Ca şi în cazul *Poveştii celor trei morţi şi a celor trei vii*, şi în ceea ce priveşte originea dansului macabru cuvântul a precedat imaginea. Cel puţin aşa ne lasă să credem datarea cronologică paralelă a textelor şi a reprezentărilor figurative. Originea temei a iscat numeroase controverse între istoricii francezi şi cei germani[2], însă nu localizarea precisă a acesteia este importantă, ci faptul că ea stă drept mărturie pentru o stare de spirit care a generat o anumită mentalitate specifică sfârşitului Evului Mediu. Cert este că în Franţa se dezvoltase deja o literatură a morţii anterioară anului 1376 când este aproximativ datat poemul lui Jean Le Febvre (1322 – cca. 1387), *Respit de la mort*, ale cărui versuri au rămas celebre: „Je fistz de macabree la dance / Qui toutes gens mène à la tresse (danse) / Et à la fosse les adresse / Qui est leur deraine (dernière) maison / Il fait bon en toute saison / Penser à sa fin dernière / Pour en mirer mieux sa manière”[3].

[1] „Într-o vreme când Biserica se străduia să impună credinţa în Purgatoriu, Iuda Macabeul a făcut obiectul unei promovări în discursul ecleziastic şi, indirect, în limbajul curent, la nivelul căruia a întâlnit legendele referitoare la strigoi. În regiunea Blois, odinioară se numea «vânătoare macabee» «vânătoarea sălbatică» dusă de sufletele chinuite aflate în căutarea unui om viu, bun de capturat”, Jean Delumeau, *Păcatul şi frica*, *ed. cit*., p. 86.

[2] Tema nu s-a bucurat de o dezvoltare asemănătoare pe tărâmul Italiei, întrucât acolo se dezvoltase încă de la mijlocul secolului XIV o temă specifică, *Triumful Morţii*, ce s-a răspândit apoi pe tot cuprinsul Europei Occidentale, iar în ceea ce priveşte spaţiul spaniol s-a avansat ideea originii dansului macabru din *Dansa de la Mort* catalan şi *Dança general de la muerte* castilian, ipoteză contestată însă de cercetătorii francezi şi germani.

[3] André Corvisier, *op. cit*., p. 20.

128. *Moartea copilului*, *Dans Macabru*, Franța, manuscris ilustrat (sfârșitul sec. XV)

129. *Dans Macabru*, *Heures à l`usage de Rome*, ms. il. (cca. 1515)

130. *Dans Macabru*, Biserica Sf. Maria, Beram, regiunea Istria, fosta Iugoslavie, frescă (1474)

131. *Dans Macabru*, Biserica Sf. Maria, Lübeck, frescă (1463)

132. Johann Anton Falger, *Dans Macabru*, Martinskapelle, Germania, frescă (1840)

Rămâne deschisă întrebarea dacă, folosind termenul macabru (*macabree*), Jean le Febvre făcea referinţă la o altă operă, pierdută, scrisă de el sau de altcineva sau utiliza o expresie curentă în epocă născută din predicile preoţilor. Ulterior, Jean Gerson (1363-1429) scrie un poem în care prezintă 25 de personaje ce se află faţă în faţă cu moartea (papa, împăratul, cardinalul, regele, cavalerul, burghezul, negustorul, militarul, călugărul, medicul, îndrăgostitul etc.). Poemul stă la baza marii fresce din cimitirul Inocenţilor din Paris realizată în 1424 şi pe care o va difuza începând cu anul 1425 Guyot Marchand prin gravurile sale. Textul lui Jean le Febvre şi gravurile lui Marchand sunt considerate a fi la originea curentului de origine franceză a dansurilor macabre şi care s-a manifestat în Anglia, Spania, Germania de Nord-Est, Italia de Nord şi, evident, Franţa (mai ales în Nord – se pare că Sudul Europei nu a avut un mare interes pentru această temă).

Cealaltă sursă a dansurilor macabre e de origine germană şi porneşte, după H. Rosenfeld, de la un text din 1360 din Würzburg[1], difuzându-se în spaţiul Europei centrale şi septentrionale, rămânând vie mult mai mult timp, spre deosebire de prima care s-a stins mai repede. Michel Vovelle menţionează ipoteza unui text latin anterior celui franţuzesc sau nemţesc, scris cândva în jurul anului 1350 şi inspirat din predicile călugărilor, admiţând însă că posibilitatea ca un astfel de text să fi existat este destul de mică[2].

Oricare ar fi originea acestei teme, mai importantă este difuzarea ei şi trăsăturile specifice pe care le-a dobândit în funcţie de zona geografică. Pentru că aceste diferenţe stau şi ele drept mărturie pentru un anumit tip de sensibilitate. Astfel, Dansul macabru francez este mai ironic, pe când cel german mai tandru; cel francez dă dovadă de o stratificare socială foarte sistematică, pe când în cel german stratificarea e mai lejeră; francezii sunt mai raţionali, pe când germanii dau dovadă de mai mult umor şi bonomie, iar lista ar putea continua[3]. Un detaliu semnificativ mai merită totuşi menţionat, şi anume prezenţa morţilor muzicieni în *Totendanz*-ul german (contrabalansat în spaţiul francez, unde muzicantul nu apare decât ocazional, de mortul gropar). H. Rosenfeld leagă aceşti morţi-muzicanţi de o tradiţie folclorică germană conform căreia Moartea (personificată de un cântăreţ din flaut) cântă noaptea în cimitire, obligând sufletele păcătoşilor să danseze deasupra propriilor morminte[4]. Această viziune a unor chinuri ispăşite după moarte nu în Infern, ci în spaţiul terestru, se apropie de legenda cavalcadei nocturne, a Purgatoriului terestru şi a morţilor neliniştiţi veniţi să tulbure tihna, şi aşa precară, a oamenilor vii. Totodată, această tradiţie ar explica şi celălalt termen al temei, *dansul*. Până la urmă, de ce dans?

Au fost propuse câteva explicaţii pentru alegerea dansului ca formă de expresie a macabrului. În al său *Dicţionar diabolic*, Jacques

---

[1] André Corvisier notează că oraşul se cheamă, de fapt, Augsbourg, contestând şi valabilitatea tezei lui Rosenfeld, care datează textul în anul 1350, deci la doi ani după izbucnirea marii epidemii de ciumă, *op. cit*., p. 21.

[2] Michel Vovelle, *La mort et l'Occident*, *ed. cit*., p. 115.

[3] André Corvisier, *op. cit*., pp. 75-77.

[4] *Apud* Mihai Moraru, *O carte populară necunoscută: Viteazul şi moartea (studiu şi texte)*, Bucureşti, Cartea Universitară, 2005.

Colin de Plancy, menţionează sărbătorile populare, Carnavalurile, în cadrul cărora cei care alegeau masca morţii aveau dreptul să danseze cu oricare participant sau privitor: „Mai întâi, în timpul carnavalului puteau fi văzute măşti care reprezentau moartea. Cei ce purtau o asemenea mască aveau dreptul să danseze cu orice persoană întâlnită, luând-o de mână, în timp ce publicul se distra văzând groaza de pe chipurile celor obligaţi să danseze cu moartea”[1]. Groaza şi imobilitatea omului invitat de moarte la dans rămân caracteristice pentru toate reprezentările, constituindu-se într-un fel de contradicţie: moartea râde (de fapt, mai mult rânjeşte) şi se mişcă, schiţând paşi de dans, pe când omul (încă) viu e îngrozit, iar această groază îl face imobil. În această pereche, Moartea e tot timpul activă, iar omul pasiv. Acelaşi autor mai propune şi o altă ipoteză: „Apoi, aceste măşti avură ideea să meargă în cimitire şi să danseze cinstind astfel memoria morţilor”[2], apropiindu-se astfel de ipoteza lui Rosenfeld referitoare la morţii care dansează în cimitire. Viziunea unei hore infernale care atrage sufletele tuturor oamenilor într-un dans demonic este tot de origine folclorică, asemenea cortegiului lui Hellequin, a zborului vrăjitoarelor nocturne care fură şi mănâncă copii, conduse de doamna lor, Hecade (Herodias)[3] sau a credinţei în strigoii care formează o horă în noapte şi-i atrag pe cei vii. Toate acestea relevă existenţa unui puternic fond mitic precreştin, care poate merge înapoi în timp până la Saturnaliile romane (motivul lumii pe dos) sau chiar până la manifestările dionisiace.

Aceste reminiscenţe ale vechilor rituri păgâne care implicau şi dansurile extatice au făcut ca pe tot parcursul Evului Mediu dansul să fie considerat de oamenii Bisericii drept un apanaj al diavolului şi, prin urmare, demonizat. Aceasta cu atât mai mult cu cât dansurile în cimitire reprezentau o practică obişnuită ca şi alte activităţi „profane”:

---

[1] Jacques Collin de Plancy, *Dicţionar diabolic*, traducere din limba franceză şi selecţie de Rodica Rotaru, Bucureşti, Casa de Editură şi Presă „Viaţa Românească”, 1992, vol. II, p. 5.

[2] *Ibid*.

[3] Norman Cohn, *Demonii Europei: demonizarea creştinilor în Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Cristina Vlădăreanu, Bucureşti, Pandora-M, col. „Ideea europeană”, 2002, cap. „Noaptea vrăjitoarelor în viziunea populară”.

jocurile de noroc, spectacolele cu mimi şi saltimbanci sau chiar încheierea de afaceri. O viziune a unui dans căruia nu i te puteai sustrage devenea astfel înfricoşătoare din două motive: prezenţa morţii (care înceta să mai fie naturală, devenind consecinţa unei vieţi păcătoase) şi a unui element demonic – dansul (manifestare predilectă în cadrul Sabaturilor vrăjitoarelor, unde Satana era maestrul de ceremonii conducând hora infernală). Se poate ghici în această demonizare a dansurilor o intenţie moralizatoare a Bisericii, care condamna acest gen de manifestări populare, prin transformarea unui prilej de exprimare a bucuriei de a trăi (dansul) într-unul de tristeţe (nimeni nu putea refuza morţii „onoarea" unui dans).

Émile Mâle avansează ipoteza conform căreia la baza reprezentărilor picturale ar fi stat adevărate reprezentaţii teatrale, Dansul macabru nefiind altceva decât ilustrarea mimată a unei predici despre moarte. Executată mai întâi în biserică, aceasta s-a alăturat dramaturgiei religioase medievale (*moralités*), începând să fie reprezentată în stradă sau cu diferite ocazii. În sprijinul afirmaţiilor sale, Mâle citează un document, azi pierdut, care certifica faptul că, la sfârşitul secolului XIV, în biserica din Caudebec a avut loc o reprezentaţie de acest fel[1].

Mai există mărturii ale Dansului macabru de la Besançon din 1435 sau al celui reprezentat în 1449 în palatul ducelui de Burgundia

[1] „Des documents prouvent que la danse macabre s'est présentée d'abord sous la forme d'un drame. Voici un témoignage qui a échappé jusqu'ici aux historiens de l'art. L'abbé Miette, qui étudia les antiquités de la Normandie avant la Révolution, eut entre les mains une pièce précieuse aujourd'hui perdue. Il trouva dans les archives de l'église de Caudebec un curieux document, d'où il résultait qu'en 1393 on avait dansé dans l'église même une danse religieuse fort semblable à un drame. Il la décrit ainsi : „Les acteurs représentaient tous les états, depuis le sceptre jusqu'à la houlette. À chaque tour il en sortait un, pour marquer que tout prenait fin, roi comme berger. Cette danse sans doute, ajoute-t-il, n'est autre que la fameuse danse macabre". Combien il est fâcheux que l'abbé Miette n'ait pas pris la peine de transcrire le document au lieu de le résumer dans cette langue surannée et si peu précise! Le doute pourtant n'est pas possible: à Caudebec, à la fin du XIV siècle, on jouait la danse macabre dans l'église", Émile Mâle, *op. cit*, p. 361.

din Bruges[1]. Ideea acestor predici mimate sau dansate, Mâle o atribuie călugărilor cerşetori franciscani sau dominicani care au început să se folosească de puterea de convingere a imaginii în mişcare, dorind să facă cunoscute mai bine învăţăturile predicilor lor[2]. Mai mult decât preoţii sau episcopii, călugării cerşetori au fost cei care au difuzat aceste imagini ale morţii în rândul maselor, folosindu-se de limba comună, de exemple concrete (*exempla*), adaptate la realitatea ascultătorilor, şi de imagini menite să şocheze. Prin acţiunea lor continuă şi susţinută, meditaţiile gen *contemptus mundi* sau *ubi sunt* ajung să nu se mai limiteze doar la sfera celor ştiutori de carte, prinzând, astfel, rădăcini şi în mentalul oamenilor simpli, acolo unde se întâlnesc cu alte imagini ale morţii rămase moştenire din vechile credinţe păgâne şi care, prin fiorul supranatural pe care-l aduc, le fac să-şi mărească forţa de convingere. Mai mult decât dominicanii, franciscanii au fost cei care au dezvoltat această temă a morţii în predici, în artă şi în literatură, lor datorându-li-se, după Jean Delumeau, apariţia temei descompunerii în pictură, *contemptus mundi* şi iconografia trupului torturat al lui Iisus[3]. Şi Georges Duby menţionează intuiţia franciscanilor de a se folosi de forţa de convingere a reprezentaţiilor teatrale în predicile lor[4]. Din acest

[1] *Apud* André Corvisier, *op. cit*., p. 23.

[2] „Il devient évident que la plus ancienne danse macabre fut l'illustration mimée d'un sermon sur la mort. Un moine mendiant, franciscain ou dominicain, imagina, pour frapper les esprits, de mettre en scène les grandes vérités qu'il annonçait. Il expliquait d'abord que la mort était entrée dans le monde par la désobéissance de nos premiers parents, puis il montrait les effets de la malédiction divine. À son appel s'avançaient des figurants costumés en pape, en empereur, en roi, en évêque, en abbé, en soldat, en laboureur; et, chaque fois, un être hideux surgissait, une sorte de momie enveloppée dans son linceul, qui prenait le vivant par la main en disparaissait avec lui. Bien réglée, la scène devait remuer profondément les spectateurs. Les moines mendiants avaient éprouvé depuis longtemps l'effet des sermons mimes: on sait qu'ils prêchaient la Passion en la faisant représenter au fur et à mesure dans l'église", *ibid.*, p. 362.

[3] Jean Delumeau, *op. cit*., p. 104. Idee susţinută şi de Mâle, *op. cit*., p. 362 şi Chihaia, *op. cit*., p. 96.

[4] „Au introdus în predicile lor anecdote adaptate la condiţia socială a auditoriului. Foloseau deja, în propaganda lor, artificiile reprezentaţiei

moment, predica şi arta, implicit, nu se mai mulţumesc să fie laudă, proslăvire a graţiei divine, ci devin instrumente de difuzare a dogmei oficiale şi de consolidare a doctrinei Bisericii. Părăsindu-şi caracterul encomiastic, cuvântul şi imaginea încep să se folosească de caracterul lor de semn, transformându-se în simboluri religioase şi didactice.

Ipoteza lui Mâle este susţinută şi de studiul mult mai amănunţit al lui Jurgis Baltrušaitis despre originea dansurilor macabre, cu deosebirea că cel din urmă duce cercetarea şi mai departe descoperind rădăcini asiatice acestui fenomen artistic. Astfel, după Baltrušaitis, această reprezentare dramatică a morţii ar fi inspirată de baletele din Asia Centrală care au ca personaje morţii reînviaţi. Ca şi mai târziu în Occident, şi în religia budistă antică dansurile macabre sunt mai întâi introduse în spectacolele teatrale interpretate în timpul ceremoniilor religioase. Legătura între manifestările călugărilor budişti şi reprezentaţiile europene ar reprezenta-o centrele franciscane din Asia. Minoriţii au găsit acolo o expresie artistică potrivită noii viziuni asupra morţii pe care o aveau oamenii Evului Mediu şi au împrumutat această formă şi în predicile lor[1]. Şi ca şi în reprezentările europene unde, în timp, imaginile morţii încep să aparţină unei iconografii a diabolicului, şi în religia budistă cadavrele vii care dansează sau invadează lumea celor vii (ca în *Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii*, ale cărei origini sunt tot asiatice) sunt asociate

---

teatrale: astfel publicului din Paris i s-au prezentat primele Miracole de la Notre-Dame", Geoges Duby, *op. cit*., p. 190.

[1] „Până la sfârşitul domniei dinastiei Yuan, Pekinul devine un centru lamaist. Un centru franciscan se afla şi el cu episcopia şi misiunile acreditate la aceeaşi curte. Fraţii Minoriţi au putut cunoaşte aceste mistere. Iar conform părerii lui Mâle, franciscanii sunt cei care au imaginat dansurile macabre în Europa. Acest balet s-ar fi născut dintr-o predică mimată. Pentru a-şi ilustra cuvintele despre moarte, călugărul cerşetor le-ar fi însoţit de scene vii. Figuranţii costumaţi în regi, preoţi, soldaţi, muncitori erau înşfăcaţi cu lăcomie în faţa amvonului de către nişte actori înfăşuraţi în linţolii. Vastele compoziţii cu personaje multiple dansând cu cei morţi reiau direct aceste pantomime dramatice. […] Misterele jucate în biserici par să aibă aceleaşi afinităţi cu dansurile lamaiste", Jurgis Baltrušaitis, *op. cit*., p. 211.

cu lumea diavolilor. Iar aceasta cu atât mai mult cu cât un presupus dans al morţilor învinge practic toate legile naturii[1].

III.3.5. Triumful Morţii

„Unde-s acum averile, onoarea,
Şi nestematele, şi sceptrul, şi coroana,
Şi purpura, şi mitra, şi splendoarea?”[2]

Spre deosebire de Dansul macabru, unde e pusă în evidenţă individualitatea morţii, fiecare om fiind invitat la dans de un mort, presupus a fi *dublul* său – „à chacun son mort qui lui ressemble”[3] –, în reprezentările Triumfului Morţii se accentuează caracterul absurd şi colectiv al morţii care nu mai ţine cont de nici un fel de diferenţe. Egalitatea în faţa morţii atinge aici dimensiuni universale. Triumfătoare, Moartea nu mai ţine cont de nici un obstacol, lăsând în urma ei mormane de cadavre. Naşterea şi succesul acestei teme se leagă tot de impactul traumatismelor colective la nivelul mentalului social. Fresca de la Campo Santo din Pisa e datată la o distanţă de doar doi ani după izbucnirea epidemiei de ciumă bubonică din 1348. Moartea cu aripi de liliac din pictura atribuită, se pare, lui Francesco Traini, reprezintă una dintre cele mai puternice personificări ale morţii, mai ales datorită faptului că reuneşte şi o altă temă macabră: *Întâlnirea celor trei morţi şi a celor trei vii*. Terifiantă şi insolită, Moartea este reprezentată ca o femeie îmbrăcată într-o mantie neagră lungă, peste care îi atârnă părul alb, pe spate văzându-i-se aripile de liliac. Înarmată cu o coasă, ea se îndreaptă spre o grădină unde un grup de tineri petrec fără grijă. Pe lângă egalitatea în faţa morţii, această imagine se constituie şi ca un avertisment: orice creştin trebuie să fie vigilent pentru că moartea poate apărea în orice moment. Scena din grădină aminteşte de începutul

[1] „Trebuie semnalat un element nou în aceste viziuni: oamenii culcaţi, reduşi la imobilitate şi tăcere, cu trupul lor topit progresiv, sunt o afirmare brutală a realismului şi a legilor inevitabile ale naturii, în timp ce scheletele în picioare, vorbind şi acţionând, calcă aceste legi şi intră în sfera supranaturalului,”, *ibid.*, p. 208.

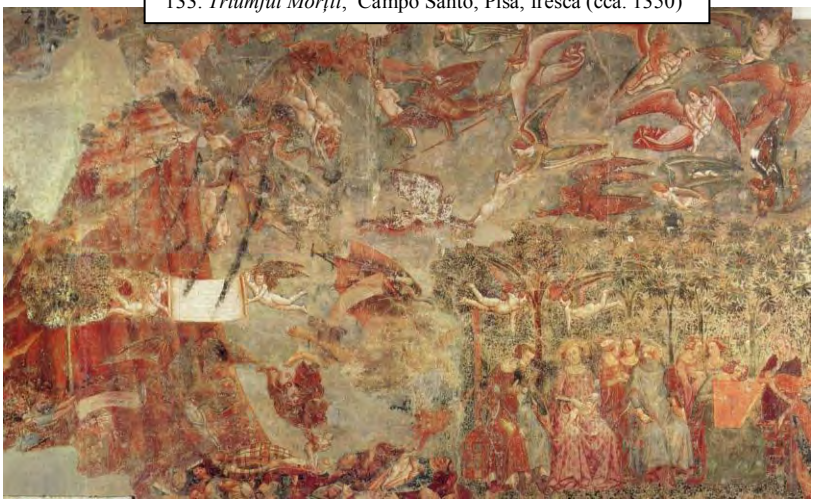
[2] Francesco Petrarca, *Triumful Morţii*, *apud* Umberto Eco (coord.), *Istoria urâtului*, *ed. cit.*, p. 64.

[3] Michel Vovelle, *La mort et l'Occident*, *ed. cit.*, p. 118.

Decameronului, când cei zece tineri hotărăsc să se retragă din faţa unei morţi iminente în timpul epidemiei din 1348.

În timp ce Dansul macabru se afirmă cu precădere în Franţa şi Germania, Triumful Morţii s-a născut pe teritoriul italian, însă nu a rămas cantonat în peninsulă. Spaţiul germanic a împrumutat tema de la artiştii italieni, dându-i o amploare şi un dramatism mult mai accentuat. Tabloul lui Pieter Bruegel din 1562 constituie una dintre cele mai terifiante ilustrări ale temei. Scheletul cu coasa călare pe un cal aduce aminte şi de gravurile lui Dürer care înfăţişează Cavalerii Apocalipsei, o altă temă macabră ce se dezvoltă la sfârşitul Evului Mediu. De fapt, tema Triumfului Morţii se apropie mai mult decât celelalte de viziunea Apocalipsei şi a Judecăţii de Apoi. Moartea triumfătoare, îngerii cu trâmbiţele, mormanele de cadavre sau de schelete, lumea pe dos, viziunea distrugerii universale par a fi reflectarea directă a tuturor predicilor milenariste, a pesimismului de la sfârşitul Evului Mediu şi a angoasei morţii alimentată de războaie, de foamete şi de marile epidemii. După cum observă Philippe Ariès, dacă anterior secolului XIV imaginea extincţiei universale era una a prafului şi a pulberii, de acum înainte „putreziciunea viermuindă" va fi cea care va domina discursul apocaliptic[1].

133. *Triumful Morţii*, Campo Santo, Pisa, frescă (cca. 1350)



[1] Philippe Ariès, *Omul în faţa morţii*, *ed.*. *cit*., p. 151.

134. *Triumful Morţii*, Clusone, Oratorio dei Disciplini, frescă (1485)

135. *Triumful Morţii*, Palazzo Abatellis, Palermo, frescă (înc. sec. XV)

136. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Triumful Morţii*, pictură (1562)

Influenţa predicilor franciscane nu este nici aici de neglijat. Discursurilor pesimiste ale călugărilor cerşetori li se adaugă acum şi imaginea procesiunilor de flagelanţi apărute ca o reacţie la ciuma neagră şi la foamete (văzute ca pedepse colective). Autoflagelarea era în viziunea lor singurul mod prin care, pedepsindu-se singuri, puteau să abată mânia divină. Apărute în Italia încă din 1260, iar în Renania

şi Europa Centrală în 1261, numărul procesiunilor şi al participanţilor creşte în contextul epidemiei din 1348-1349, câştigând Italia, Viena, Ungaria, Polonia, Boemia, Germania, Flandra, Franţa şi chiar Anglia. Acţiunea flagelanţilor, numiţi şi „fanatici ai Apocalipsei", se justifică dacă avem în vedere concepţia creştină care leagă păcatul de moarte, imaginii vii a acestora răspunzându-i cea imaginară a unui alt cortegiu infernal, cortegiul lui Hellequin. Nu trebuie să ne mirăm dacă mentalitatea medievală le punea pe ambele pe acelaşi plan de existenţă. Să nu uităm că ne aflăm într-o lume pentru care graniţa dintre real şi imaginar este foarte permeabilă, mărturia cea mai concludentă fiind chiar enciclopediile animaliere, bestiariile, unde alături de animale reale ca berbecul, boul, câinele sau leul stau animale fantastice ca licornul, vasiliscul sau pasărea Phoenix, pe care nimeni nu le-a văzut, dar de care toată lumea a auzit, ceea ce e de ajuns ca să le certifice existenţa.

Dacă dansurile macabre reiau imaginea dansurilor populare, a carnavalului sau a sărbătorilor dionisiace, în Triumful Morţii se poate recunoaşte schema triumfurilor alegorice sau regale, care au fost şi ele integrate în sărbătorile populare. Imaginea carului, derivată din carele triumfale romane sau din cele folosite în război pentru adăpostirea emblemelor cetăţii[1], şi care funcţionau ca punct de reper şi de adunare, era chiar simbolul forţei:

> Subiectul este diferit [faţă de dansurile macabre – n.m.], acum nu mai asistăm la confruntarea personală a omului cu moartea, ci la ilustrarea puterii colective a morţii: moartea, mumie ori schelet, stând în picioare, şi ţinându-şi în mână arma emblematică, conduce un car enorm şi greoi tras de boi. Recunoaştem aici vehiculul masiv specific sărbătorilor, inspirat din

[1] Pierre Francastel discută funcţiile carului şi dezvoltarea iconografică a acestei teme a carelor derivate din aşa-numitele *carroccio* italiene, folosite în războaie, în *Realitatea figurativă*: *elemente structurale de sociologie a artei*, traducere din limba franceză de Mircea Tomuş, prefaţă de Ion Pascadi, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1972, p. 320-321.

mitologie şi destinat intrărilor triumfale ale principilor în oraşele predilecte. Prinţul poartă acum însă drept blazoane cranii şi oase[1].

De asemenea, mai exista la nivelul imaginarului colectiv o reprezentare folclorică, aşa numitul Car al Morţilor sau Car al Sufletelor, pe care-l puteai vedea în noaptea de 1 spre 2 noiembrie (Sărbătoarea morţilor) conducând sufletele spre lăcaşul lor etern, sau Carul lui Wotan, regele morţilor, (*Wotanswagen*, denumire care are şi o conotaţie războinică), omologul său celt fiind *Ankon*-ul breton[2]. Ca şi în cazul vânătorii sau al dansului, şi aici avem a face iniţial cu o imagine a victoriei menită să sporească încrederea omului în propriile forţe, dar ale cărei sensuri au fost inversate, devenind acum o imagine a neputinţei omului de a se opune forţelor oarbe care îi guvernează destinul. Spre deosebire, însă, de moartea individuală din dansurile macabre sau din *artes moriendi*, această imagine trimite cu gândul la absurditatea unei morţi triumfale care merge drept înainte, orbeşte şi în faţa căreia nici un argument nu mai are viabilitate[3].

---

[1] Philippe Ariès, *op. cit*., p. 161.

[2] Marianne Mesnil, Assia Popova, *Etnologul, între şarpe şi balaur: eseuri de mitologie balcanică*, traducere din limba franceză de Ioana Bot şi Ana Mihăilescu, cuvânt înainte de Paul H. Stahl, Bucureşti, Paideia, col. „Colecţia de antropologie culturală", 1997, p. 100.

[3] Un fragment relatat de Giorgio Vasari în *Vieţile celor mai de seamă pictori, sculptori şi arhitecţi* şi care descrie în amănunt un astfel de Triumf al Morţii, realizat de pictorul Piero di Cosimo în anul 1511, poate să ne dea o idee despre ce efecte avea asupra privitorului medieval apariţia unui astfel de car în procesiunile din timpul Carnavalului: „Carul – foarte mare – era tras de bivoli şi vopsit în întregime în negru, având pictate pe el oase de morţi şi cruci albe, deasupra carului aflându-se o Moarte uriaşă, cu coasa în mână, iar de jur împrejurul lui fiind închipuite numeroase morminte cu lespezile peste ele; şi în toate locurile unde se oprea convoiul, pentru a intona cântece, mormintele se deschideau, lăsând să iasă afară oameni înveşmântaţi în pânză neagră, pe care erau pictate toate oasele unui mort, cum ar fi cele ale braţelor, ale pieptului, ale spatelui, ale picioarelor, a căror culoare albă se desprindea de pe negrul pânzei, iar din depărtare, lumina făcliilor, ieşind printr-un fel de măşti ce semănau – din spate, din faţă şi la gură – cu nişte cranii, în loc să pară un lucru foarte firesc, era groaznică şi înspăimântătoare

III.3.6. Gâlceava omului cu moartea

Scrisă în jurul anului 1400, operă a notarului Johannes von Tepl (sau von Saaz), educat (probabil) la Roma şi la Praga (o referinţă detaliată la o pictură dintr-o biserică din Roma înfăţişând Moartea călare pe un bou este făcută în cursul lucrării), lucrarea de mici dimensiuni *Plugarul şi Moartea* (*Der Ackermann aus Böhmen*) ilustrează în cele 33 de capitole ale sale (trimitere simbolică la vârsta lui Hristos) principalele teme medievale referitoare la moarte: omniprezenţa morţii; egalitatea oamenilor în faţa morţii (şi moartea ca sfârşit inevitabil al oricărui om – *moribundus sum*); deşertăciunea lumii (*vanitas vanitatum*); dispreţul faţă de lume (*contemptus mundi*); dispariţia tuturor celor care au trăit vreodată (*ubi sunt?*); *memento mori*; *mors certa, hora incerta*; inutilitatea cunoaşterii sau motivul Doamnei Lumii (*Frau Welt* – o femeie foarte frumoasă privită din faţă şi hidoasă privită din spate).

Construită pe modelul *querellei* medievale, lucrarea este, în fapt, dialogul dintre un om disperat în faţa durerii pierderii tinerei sale soţii (prima soţie a lui von Tepl, Margret, murise în jurul anului 1400) şi Moarte, fiecare expunându-şi punctul de vedere în maniera proprie. Astfel, discursul Plugarului este mai degrabă emotiv, plin de injurii şi

---

la vedere; în sunetele unor trompete înfundate şi răguşite, morţii ieşeau pe jumătate din morminte şi, aşezându-se pe marginea acestora, cântau cu sfâşietoare jale acel cântec astăzi atât de preţuit: *Durere, plânset şi ispăşire*...

Înaintea şi înapoia carului mergeau numeroşi morţi, călări pe nişte cai aleşi cu multă grijă dintre cei mai slabi şi mai prăpădiţi ce se puteau găsi, acoperiţi cu învelitori negre semănate cu cruci albe, pe lângă fiecare cal aflându-se patru slujitori în veşminte de morţi, purtând torţe negre şi un mare prapure negru, cu cruci, oase şi ţeste de morţi. În urma convoiului veneau zece prapuri negri, iar toată acea adunătură de oameni, unindu-şi glasurile tremurătoare, înainta cântând *Miserere* [Doamne îndură-te], psalmul lui David. Acest spectacol, tare prin noutatea lui – precum am spus – dar şi prin grozăvie, a umplut de spaimă şi uimire întregul oraş şi, cu toate că la prima vedere nu a părut potrivit pentru un carnaval, le-a plăcut totuşi tuturora, fiind ceva nou şi foarte bine făcut", Giorgio Vasari, *Vieţile celor mai de seamă pictori, sculptori şi arhitecţi*, traducere din limba italiană şi note de Ştefan Crudu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1968, vol. II, p. 215.

blesteme aduse morţii[1] şi puternic autocompătimitor[2]. Reprezentant al vieţii, Plugarul se simte îndreptăţit în această plângere împotriva Morţii, văzută ca cel mai mare impediment în calea fericirii omului, şi, până la urmă, a întregului cosmos[3]. Pornind de la revoltă şi lamentaţie, şi trecând printr-un interogatoriu, din dorinţa de înţelegere a necesităţii morţii[4], Plugarul ajunge la afirmarea salvării prin gândire[5] şi, în final, cuprins de îndoială şi sentimentul zădărniciei, la a cere Morţii un sfat

[1] „Sfâşietoare prăbuşire, cădere veşnică şi veşnică lepădare, numai de asta să aveţi parte, Moarte, crudă stăpână! Împovărată de păcate, mârşavă şi scrâşnind din dinţi, aşa să ajungeţi şi să vă târâţi în putoarea infernului!"; „Mă voi împotrivi ţie din toate puterile şi toată suflarea fi-va cu mine împotriva ta. Tot ce există în ceruri, pe pământ şi în infern, război să-ţi poarte şi la nesfârşit să te urască", Johannes von Tepl, *Plugarul şi Moartea*, traducere din germana medievală de Marin Tarangul şi Emmerich Schäffer, Bucureşti, Humanitas, 1997, p. 24, p. 28.

[2] „Stau cu mintea tulbure pe o ramură uscată şi mă vaiet fără sfârşit. Purtat de toate vânturile, mă las dus de puhoiul apelor mării. Izbită de talazuri, ancora mea nu mai prinde nicăieri", „Sunt greu lovit şi mi-e inima plină de durere"; „La ce să mă mai bucur acum? Unde să caut mângâiere? Unde să caut adăpost? Ce loc mai pot afla, să mă mântuiască? De unde să iau un sfat întăritor? Ce s-a dus, s-a dus! [...] Jalnic, singur, plin de durere şi nemângâiat rămân. Mârşăvia pe care mi-ai făcut-o e pentru mine fără scăpare!", *passim*.

[3] „Cu aşa o mare durere în inimă nu pot să nu mă ridic împotriva ta. Dacă ai avea ceva bun în tine, milă ar trebui să ai pentru mine, nu altceva! Îmi întorc faţa de la tine. Nimic bun n-am să spun despre tine. Mă voi împotrivi ţie din toate puterile şi toată suflarea fi-va cu mine împotriva ta. Tot ce există în ceruri, pe pământ şi în infern, război să-ţi poarte şi la nesfârşit să te urască", *ibid.*, p. 28.

[4] „Ucigaşul sunteţi Voi! De aceea îmi doresc să ştiu cine eşti, ce eşti şi de unde eşti, din cine te tragi şi de ce eşti în stare, şi cum se face că ai o aşa mare putere şi că din senin te năpusteşti să mă pustieşti în pajiştea mea înmiresmată şi prăbuşeşti şi îngropi turnul meu de nădejde", *ibid.*, p. 46.

[5] „[...] omul este întâiul dintre aleşi, cea mai luminată şi cea mai liberă dintre lucrările înfăptuite de Dumnezeu. [...] Mai sunt în cap gândurile, izvorâte din temelia inimii, prin care omul ajunge iute oricât de departe. Până la dumnezeire şi dincolo chiar se caţără omul cu gândurile. Doar omul singur este dăruit cu cuget, nobilă comoară", *ibid.*, pp. 72-73.

despre cum ar fi mai bine să-şi trăiască viaţa de acum înainte[1]. Mai întâi mirată[2] şi apoi mâniată de violenţa revoltei omului[3], Moartea acceptă să stea la dialog şi să răspundă doleanţelor sale[4]. Opus emotivităţii Plugarului, discursul Morţii se remarcă prin raţionalitate, distanţare, sarcasm şi claritate în expunere. Folosind ca procedeu dominant enumeraţia (menită să copleşească lamentaţia Plugarului sub povara argumentelor logice) expunerea Morţii este o mică *summa* a temelor macabre medievale:

Egalitatea în faţa morţii (tema *moribundus sum*). Moartea nu poate fi acuzată de nedreptate, întrucât nu e părtinitoare, nu iartă şi nu uită pe nimeni[5]. Fiecare om este sortit pieirii încă de la naştere, iar sfârşitul este, de fapt, lucrul cel mai natural de pe lume[6].

---

[1] „Dacă în Voi locuieşte o asemenea credinţă, daţi-mi un sfat credincios, tare şi greu ca un jurământ: În ce fel să-mi orânduiesc eu acum viaţa? Am trăit odinioară într-o căsnicie plină de iubire şi veselie; încotro să mă îndrept acum? Spre cele lumeşti sau spre cele duhovniceşti? Amândouă îmi stau deschise. Am strâns în mine chipuri de viaţă, le-am judecat şi le-am cântărit cu sârguinţă: nesăvârşite, uşor de spart şi pline de păcate, aşa le-am găsit pe toate. Şi îndoiala mă cuprinde oriunde m-aş îndrepta; toate rânduielile omeneşti sunt lovite de neputinţă", *ibid.*, pp. 77-78.

[2] „Lume, lume, lume: ce mai basme şi minuni! Neauzită şi grozavă plângere împotriva noastră. Nu ştim din partea cui vine şi nu ştim ce vrea", *ibid.*, p. 17.

[3] „Dacă eşti turbat, cuprins de furie, ameţit sau ieşit din minţi, stai locului, astâmpără-te şi nu te grăbi să arunci blesteme grele! Păzea! – să nu te muncească mai târziu părerea de rău! Să nu cumva să-ţi treacă prin cap că ai putea să slăbeşti vreodată marea şi nemăsurata noastră putere!", *ibid.*, p. 18.

[4] „Cu toate acestea, spune cine eşti, ce nume ai şi ce nelegiuire ţi-am făcut. Socoteală îţi vom da ca să poţi înţelege. Fapta noastră este dreaptă; şi nu ştim de ce plângerea ta este atât de nechibzuită", *ibid.*

[5] „Vrem să dovedim că noi cântărim cu dreptate, că judecăm totul la fel de drept şi că drept este tot ce facem în lume. Pe nobil, nu îl cruţăm; nici ştiinţa nu ne spune nimic, frumuseţea nu ne apare frumoasă, harul, dragostea, durerea, vârsta bătrânului sau tinereţea sau orice alt lucru nu au nici un preţ pentru noi", *ibid.*, p. 25.

[6] „Dacă nu ştii încă, să ştii acum: De îndată ce omul se naşte, a şi încheiat târgul care-l face să moară. Sfârşitul este fratele începutului. Cel care

Dispreţul vieţii (tema *contemptus mundi*). Moartea este durere pentru că omul se leagă prea mult de lumea fizică în care trăieşte. Leacul durerii ar fi astfel refuzul iubirii, al plăcerii, căci, cu cât iubeşti mai mult, cu atât suferi mai mult[1]. Adevărata înţelepciune constă în refuzul vieţii, însă Plugarul, cu „mintea sa prea scurtă, cugetul ciunt şi inima goală", nu înţelege acest lucru, dorind să vadă în om mai mult decât este şi decât poate vreodată fi. Crezând că află adevărul vieţii în iubire, înţelepciune şi fericire, el este condamnat pentru totdeauna la durere şi suferinţă, pentru că în viaţa umană nimic nu este frumos. Născut din păcat, totul în existenţa sa este sortit pieirii şi urâţeniei. Amintind de tema dispreţului trupului prezentă în scrierile călugărilor[2],

---

a fost trimis este îndatorat să se şi întoarcă. [...] Un singur om nu poate contrazice ceea ce îndură întreaga omenire. Ceea ce este împrumutat trebuie dat înapoi. Omul, pe pământ, se află în loc străin. Din ceva, toţi sunt sortiţi să ajungă nimic. [...] Pe scurt, drept încheiere: fiecare om Ne este dator cu moartea sa. Pentru că moartea i-a fost dată ca moştenire", *ibid.*, pp. 58-59.

[1] „Şi îţi mai spun ceva: cu cât dragostea e mai mare, cu atât mai mare durerea! Dacă te-ai fi împotrivit dragostei, ai fi fost acuma scutit de suferinţă. Cu cât este mai mare bucuria de a iubi, cu atât mai mare durerea de a renunţa la iubire! Femei, copil, avuţie şi orice alt bun pământesc, la început aduce bucurie şi la sfârşit înmulţeşte durerea. Orice iubire pământească la durere duce. Durerea este sfârşitul iubirii, sfârşitul bucuriei este necazul, după veselie urmează tristeţea, mulţumirea sfârşeşte în dezgust: ăsta e ţelul spre care aleargă tot ce este viu. Învaţă asta mai bine dacă vrei să cotcodăceşti înţelepciune!", *ibid.*, p. 39.

[2] „Omul este zămislit în păcat încă din sămânţă, hrănit în pântecele maică-sii cu spurcăciuni, născut gol, mânjit şi încleiat. Maldăr de gunoaie, adunătură de balegă, drojdie de viermi, cocioabă puturoasă, lături respingătoare, stârv împuţit, dulap de putregaiuri, burduf fără fund, sac ciuruit, umflătură de maţe, gură nesăţioasă, miasmă de pişat. Tot omul să vină să vadă: fiecare om, făcut ca să fie bine făcut, are nouă găuri în trup; şi din toate curge o murdărie şi o scârbă cum nu e alta pe lume. Un om frumos nu s-a văzut. De-ai avea ochiul ager să vezi omul pe dinăuntru, te-ar apuca groaza. Ia şi dezbracă cea mai frumoasă femeie de tot ce-a aşezat croitorul pe ea şi ai să vezi doar o păpuşă caraghioasă, o floare iute veştejită după scurtă strălucire şi un bulgăre de pământ în putreziciune. Arată-mi tu mie ce-a mai rămas din frumuseţea celor mai frumoase femei de-acum un veac, în afara

în acest moment în discursul Morţii se mai amestecă alte două locuri comune ale macabrului medieval: motivul *Doamnei Lumii* (*Frau Welt*, frumoasă în partea din faţă, respingătoare privită din spate) şi motivul *ubi sunt?* (care deplânge frumuseţea trecută a femeilor moarte.

Deşertăciunea lumii (tema *vanitas vanitatum et omnia vanitas*). Cauza suferinţei omului este pretenţia sa (nejustificată) că ar putea avea o soartă diferită de a celorlalte fiinţe, că el nu trebuie să se supună mersului firesc al lucrurilor, că se poate împotrivi[1]. Însă totul nu e decât deşertăciune[2], Moartea nu poate fi învinsă, condiţia umană nu poate fi depăşită şi tot ceea ce omul se chinuie să strângă într-o viaţă se poate transforma în praf într-o clipă pentru că „toată omenirea şi tot ce face omul e numai vanitate; trupul, femeia, copiii, cinstea, bunurile şi toată avuţia ca fumul se duc, se topesc într-o clipire de ochi, le spulberă vântul, fără urmă, fără umbră. [...] Totul e deşertăciune, boală a sufletului, totul e trecere ca ziua de ieri, care a trecut. [...] Deşertăciune peste deşertăciune şi copleşire a sufletului"[3]. Chiar şi pretenţia omului că prin ştiinţă el s-ar ridica deasupra condiţiei care i-a fost impusă este tot zădărnicie. Moartea face o enumerare a ştiinţelor vremii, de la ştiinţele limbii (gramatică, retorică), la cele exacte (logică, geometrie, aritmetică, plus muzică şi filozofie), până la artele divinatorii (alchimia, geomanţia, piromanţia, hidromanţia, astrologia, chiromanţia, pedomanţia, ornitomanţia), arătând eşecul fiecăreia în rezolvarea celui mai mare impas uman: problema morţii[4].

Artes (bene) moriendi. Pe parcursul expunerii sale, Moartea arată totuşi înţelegere pentru neputinţa omului de a-şi accepta soarta şi îi oferă sfaturi pentru a se împăca cu viaţa şi apoi cu moartea. Insistenţa pe

---

celor pictate, şi-ţi dau coroana împărătească! Ducă-se pe apă iubirea, ducă-se şi suferinţa!", *ibid.*, p. 70.

[1] „Mintea ta prea scurtă, cugetul tău ciunt, inima ta goală, vor să facă din oameni mai mult decât vor ei să fie. Oricât ai vrea să faci din om, el n-o să poată fi mai mult decât îţi spun acum", *ibid.*, p. 69.

[2] „Dacă eşti prea încărcat de durere, încetează, lasă să treacă şi ia aminte că viaţa omului pe pământ nu e decât suflare de vânt", *ibid.*, p. 63.

[3] *Ibid.*, pp. 93-95.

[4] „[...] toate aceste, şi câte altele încă, cu adevărat la nimic nu ajută. Pe fiecare om, Noi, odată şi odată, tot îl vom doborî; în ziua noastră trebuie să-l zdrobim şi să-l facem pulbere cu tăvălugul nostru care macină tot. Crede asta, slugoi care faci pe deşteptul!", *ibid.*, p. 76.

necesitatea morţii ca fenomen natural[1], dar şi justificarea ei ca manifestare a voinţei divine[2], toate argumentele Morţii nu vizează decât convingerea omului de necesitatea existenţei sale şi acceptarea ei ca un fapt al vieţii. Adică tocmai ceea ce omul nu poate accepta. Moartea nu-l învaţă pe om să se bucure de plăcerile vieţii, ci îl învaţă cum poate renunţa la aceste plăceri pentru ca sfârşitul să nu i se mai pară o povară şi să poată fi acceptat cu seninătate[3].

În final, singurul sfat al Morţii este că, pentru a fi fericit, omul trebuie să se obişnuiască să trăiască cu gândul finitudinii sale şi conştiinţa sfârşitului iminent. Deşi nu poate afla momentul exact al ieşirii sale din scenă, omul trebuie să accepte că, în cele din urmă, acesta va veni (*mors certa, hora incerta*). Glasul Morţii este, în text, glasul ordinii comune, normale, a lucrurilor. Moartea este un fapt al vieţii şi trebuie acceptat ca atare. Nimic nou nu este spus în discursul ţinut de Moarte. Noutatea textului constă tocmai în introducerea acestui personaj al Morţii[4].

---

[1] „Închipuieşte-ţi, omule nesăbuit, judecă şi sapă cu dalta gândului în minte, ca să afli: dacă de pe vremea întâiului dintre oameni, plămădit din humă, n-aş fi stârpit neamul oamenilor pe pământ, al dobitoacelor şi al viermilor care trăiesc în pustiuri şi păduri sălbatice, dacă n-aş fi stârpit creşterea şi înmulţirea peştilor purtători de solzi şi lunecând în ape, de mult nimeni n-ar mai putea trăi de atâţia ţânţari, de numărul lupilor nimeni n-ar mai îndrăzni să iasă afară, oamenii s-ar sfâşia între ei şi dobitoacele între ele. Căci vor duce lipsă de hrană şi pământul va fi prea strâmt. Necugetat este acela care îi plânge pe cei muritori!", *ibid.*, pp. 29-30.

[2] „Puterea duhurilor bune din cer, fundul iadului, întinderea pământului, toate mi le-a dat Dumnezeu moştenire. Pacea şi răsplata cerească pentru cei drepţi, cazna şi pedeapsa iadului pentru căzuţi. Rotundul pământului şi curgerea apelor, cu tot ce există şi vieţuieşte în ele, au fost date în grija noastră de către puternicul cârmuitor al tuturor lumilor, cu porunca de a nimici şi smulge tot ce e de prisos", *ibid.*, p. 29.

[3] „De aceea pune-ţi plângerea în cui; păşeşte înăuntru, în orice breaslă şi în orice rang, peste tot vei da de neputinţă şi zădărnicie! Şi totuşi, tu însă întoarce-ţi faţa de la rău şi fă binele, caută pacea şi rămâi statornic în ea! Mai mult decât orice, iubeşte conştiinţa clară şi curată!", *ibid.*, p. 95.

[4] După cum afirmă şi Marin Tarangul în Prefaţa la ediţia în română a textului: „Noutatea *Plugarului* este că nu mai consideră moartea aşa cum se vorbise despre ea mai înainte, până în 1400. În general, Evul Mediu evoca

Din cele şaisprezece manuscrise complete sau fragmentare păstrate, relevând influenţe germane, şvăbeşti sau bavareze, nici unul nu e originar din Boemia (cel mai probabil datorită războaielor husite), în afara unei replici cehe anonime, foarte aproape de textul german, intitulată *Tkadlecek*. Diminutiv de la *tkadlec*, „ţesător", titlul se poate traduce fie *Micul ţesător*, fie *Scriitorul* (*Tkadlecek* desemnând în cehă şi un om de litere, un om care lucrează cu condeiul). Acest al doilea titlu ar putea „explica" cunoştinţele bogate de care dă dovadă personajul principal, un scriitor fiind o persoană mult mai cultă decât un plugar. Pe de altă parte, plugarul (în cehă *oráč*) este un important simbol al regilor boemieni. Přemysl Oráč, primul rege al Boemiei, conform cronicii cehe a istoricului Kosmas de la începutul secolului XII, întemeietorul dinastiei Přemyslids, a fost plugar înainte de a fi rege. Plugarul din opera lui Johannes von Tepl (Jan ze Žatce, în cehă) nu este un simplu lucrător al pământului, este chiar strămoşul mitic, întemeietorul ţării şi personaj sacru. Între 1449-1547 s-au înregistrat şaptesprezece versiuni imprimate ale textului, majoritatea la Basel şi Strasbourg.

137. Johannes von Tepl, *Plugarul şi moartea*, manuscris iluminat (cca.

138. *Moartea*, ceasul astronomic din Praga, statuetă (1490)

moartea sub forma ei «postumă»; nu moartea ca atare, ci urma trecerii ei: cadavrul sau scheletul. A face din moarte un personaj în carne şi oase este a recunoaşte morţii o realitate fără precedent: pentru că în *Plugar* moartea îşi trăieşte prezenţa nu episodic, ci persistent, nu alegoric, ci intensiv; nu uniform, ci plin de nuanţe. Moartea apare aici în expresia ei cea mai vie, puternică şi bogată în amănunte, confirmând astfel inevitabilul ei paradox, legătura ei cu viaţa. Prin scrierea de faţă, moartea a devenit un personaj de prima mână; nu secundar şi aluziv, ci principal, cu stări, reacţii şi caracter inconfundabil", *ibid.*, p. 107.

139. *Everyman*, pagina de titlu, manuscris medieval englez (cca. 1500). Piesă moralizatoare ce prezintă încercările unui om simplu de a convinge celelalte personaje (toate alegorice) să-l acompanieze în lumea de dincolo. În cele din urmă, singurele care acceptă să-l însoţească după moarte sînt Faptele Bune (de unde şi caracterul creştin-moralizator al piesei).

Here begynneth a treatyse how ye hye
fader of heuen sendeth dethe to so-
mon euery creature to come and
gyue a counte of theyr lyues in
this worlde/and is in maner
of a morall playe.

140. *Moartea predicând de la amvon*, capela Velez, catedrala Murcie, Spania (sec. XVI)

La mai puţin de un secol de la moartea lui von Tepl, Praga a mai cunoscut încă o imagine alegorică a Morţii, de data aceasta o sculptură. Realizat în 1410 de ceasornicarul Mikuláš of Kadaň şi matematicianul şi astronomul Jan Šindel, ceasul astronomic din Praga a mai fost îmbogăţit în 1490 cu o figură alegorică (prima din cele patru): Moartea. Reprezentarea e tipică pentru mentalitatea medievală, aşa cum apare şi în opera lui von Tepl: un schelet ce ţine într-o mână clepsidra (simbol al scurgerii iremediabile a timpului) şi clopoţelul (care va suna ceasul final al fiecăruia). Celelalte trei figuri alegorice sunt Mândria (o figură care se admiră în oglindă), Lăcomia (un evreu cu un sac de aur) şi Desfrâul (reprezentată de un turc). În literatură sau în artă, în Evul Mediu Moartea era tot timpul prezentă pentru a le aduce aminte oamenilor lucruri simple, dar esenţiale.

III.3.7. Reminiscenţe folclorice (Erl-könig – Hellequin – Arlequin)

„Nefericit cel care întâlneşte armata fantomelor sau «cortegiul infernal», al cărui conducător este demonul Harlequin […]”[1]

Am vorbit despre amestecul dintre real şi imaginar, dintre tradiţiile păgâne şi cele creştine sau prezenţa miraculosului în mijlocul vieţii cotidiene – toate aceste caracteristici tipic medievale sunt foarte vizibile şi în legenda Cetei Hellequin. În funcţie de epocă şi de regiune, ceata morţilor gălăgioşi a primit mai multe denumiri: *wütende Heer* („armată furioasă”) sau *wilde Jagd* („vânătoare sălbatică”) în ţările germanice, *Oskoreia* („Cavalcada înspăimântătoare”) în ţările nordice şi Norvegia în special, pe când în Franţa a fost cunoscută sub circa 40 de nume diferite (*Chasse Artus*, *Chasse Caïn*, *Chasse du Diable*, *Chasse Maligne*, *Chasse Macchabée*, *Mesnie Hellequin*, *Militia Hellequini*). Imagine a spaimelor ancestrale ale omului în faţa morţii, cavalcada nocturnă a morţilor este totodată un avatar al cultului morţilor şi al uneia dintre cele mai vechi teme ale folclorului păgân european, cea a Vânătorii Sălbatice. Biserica a interpretat aceste cete rătăcitoare de morţi conform propriei viziuni a păcatului şi a penitenţei, iar spre sfârşitul secolului XI, Ceata Hellequin s-a transformat într-un fel de „Purgatoriu itinerant” (după expresia lui Jean-Claude Schmitt) ce răspundea nevoii stringente de găsire a unui spaţiu intermediar între strălucirea Paradisului şi chinurile întunecate ale Infernului. „Naşterea Purgatoriului”, la finalul secolului XII, pare a nu fi fost fără legătură cu credinţele în existenţa acestei cete de penitenţi aflaţi la hotarele Lumii de Dincolo[2]. Traducere minim creştinată a panicilor ancestrale legate de invazia morţilor în lume, ceata demonică mai suferă la finalul secolului XVI o metamorfoză

[1] „Malheur à qui rencontre l’armée des spectres ou la «mesnie infernale» conduite par le démon Harlequin [..]”, Michel Vovelle, *L’heure du grand passage*, *ed. cit*., p. 28.

[2] Jean-Claude Schmitt, *Strigoii, ed. cit*., p. 144; Jacques Le Goff, *Eroi şi minuni ale Evului Mediu*, *ed. cit*., p. 173.

surprinzătoare în momentul în care diabolicul Hellequin se transformă în veselul Arlequin (Arlechino) din *commedia dell'Arte*.

În întregul ei un fel de erou colectiv, conducătorul cetei reprezenta totuşi figura principală şi, de multe ori, semnificaţia adunării se trăgea de la numele acestuia. Rând pe rând, eroi creştini şi biblici, personaje mitice sau personaje reale caracterizate de o violenţă extremă au fost puşi în fruntea hoardei sălbatice a morţilor păcătoşi. Odin (Wotan), Herla (regele străvechi al britonilor), Omul sălbatic (uriaşul cu măciucă, importantă figură mitică), Arthur (*Chasse du roi Arthur* în Bretania), Charlemagne, contele Hennequin (mai târziu Hellequin), regele biblic David (în Bretania cortegiul purta denumirea de *le Chariot de David*), Holofern (*Chasse Holopherne* în Franche-Compté), Sfinţii Macabei (*Chasse Macchabée* în Blaisois sau *Chasse macabre*), dar şi personaje istorice reale precum Jean de Hackelnberg, duce de Brunswick care în secolul XVI a fost văzut în Saxonia şi Westfalia drept tipul Vânătorului negru. Indiferent de numele ales pentru desemnarea cetei sau a conducătorului, funcţia sa era aceeaşi: de reamintire a pericolelor care-l pândeau pe călătorul rătăcit noaptea în pădure, teama de invazia morţilor şi reamintirea faptului că orice om va trebui, după moarte, să răspundă pentru păcatele săvârşite în timpul vieţii[1].

Cea mai cunoscută denumire a rămas, totuşi, cea franceză, *Mesnie Hellequin*. Dacă pentru etimologia lui *Mesnie* lucrurile sunt destul de clare, cuvântul însemnând „gospodărie" şi, într-un sens mai larg, „cortegiu", în ceea ce priveşte etimologia lui Hellequin, aceasta a pus numeroase probleme istoricilor. Pentru Jean-Claude Schmitt şi Jacques Le Goff cea mai probabilă origine a cuvântului ar fi una germanică şi e formată din referinţa la armată (*Heer*) şi la adunarea

[1] „Hellequin, Herla, Arthur, sunt nume ale aceluiaşi personaj mitic, regele morţilor care, uneori noaptea în pădure sau la drumul mare, călăreşte în fruntea cetei sale furioase, iar alteori tronează în palatul său subpământean la graniţa Ţării Galilor, în străfundurile munţilor Etna sau Mont-Chat, atrăgându-i pe cei vii într-o practică a darului şi a contra-darului ale cărei mize sunt viaţa şi moartea", Jacques Le Goff, *Eroi şi minuni ale Evului Mediu*, *ed. cit*, p. 149.

oamenilor liberi (*Thing*), singurii care aveau dreptul de a purta arme[1]. Legenda Vânătorii sălbatice poate fi considerată astfel o reînviere a vechilor confrerii de tineri războinici atestate la triburile germanice, aşa-numitele *Männerbunde*, care presupuneau, pe de o parte, un ritual de iniţiere secret prin care tânărul era transformat într-un războinic plin de acea *furor heroicus* pe care o dobândea în virtutea unei asemănări cu un animal de pradă[2], pe de altă parte, o viaţă nomadă bazată pe expediţii de jafuri şi ucideri, în afara unei ordini sociale organizate[3]. În susţinerea acestei teorii, Jean-Claude Schmitt

[1] „Nu există nici o îndoială că numele Hellequin (sau Herlequin, sau Helething), care apare prima oară în Normandia, apoi în Anglia, este de origine germanică şi face referire la armata (Heer) şi la adunarea oamenilor liberi (thing), doar a acelora care poartă armele", *ibid.*, p. 126.

[2] Mircea Eliade consideră că identificarea cu un carnasier, un lup pentru spaţiul european, şi îmbrăcarea pieii sale poate sta şi la baza identificării tinerilor războinici cu lupii şi la dezvoltarea credinţelor în licantropie: „Se obţinea transformarea în lup prin îmbrăcarea rituală a unei piei, operaţie precedată sau urmată de o schimbare radicală de comportament. Atât timp cât războinicul era îmbrăcat în pielea animalului, nu mai era om, era carnasierul însuşi: nu numai că era un războinic feroce şi invincibil, stăpânit de furor heroicus, dar nu mai avea nimic omenesc; pe scurt, nu se mai simţea legat de legile şi obiceiurile oamenilor. Într-adevăr, tinerii războinici nu se mulţumeau numai să-şi atribuie dreptul de a jefui şi de a teroriza comunităţile în timpul adunărilor rituale, ci erau chiar capabili să se comporte ca nişte carnasieri, devorând, de exemplu, carne de om", Mircea Eliade, „Dacii şi lupii", în *De la Zalmoxis la Genghis-Han: studii comparative despre religiile şi folclorul Daciei şi Europei Orientale*, traducere din limba franceză de Maria şi Cezar Ivănescu, Bucureşti, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1980, p. 26.

[3] „Cea mai mare parte a istoricilor şi a folcloriştilor care au urmărit până în folclorul contemporan tradiţia cortegiului lui Hellequin şi a Vânătorii Sălbatice au insistat asupra vechimii sale foarte mari. În caracterul militar al acestei apariţii colective şi în personajul mitic al conducătorului său, Hellequin, s-a dorit să se regăsească o supravieţuire a celei de-a doua funcţii indo-europene sau chiar ecoul unor asocieri juvenile şi războinice (*Männerbunde*), pe care le-ar fi cunoscut vechii germani", Jean-Claude Schmitt, *op. cit*, p. 126.

menţionează ca surse literare un fragment din *Germania* lui Tacit pe tema *Harii*-lor care duceau lupte nocturne sub înfăţişarea unei armate de spectre, o mărturie a unui istoric grec din secolul VII, Damaskios din Damasc, după care la asediul Romei spectrele războinicilor morţi din armata lui Attila au continuat bătălia încă trei nopţi, luptând mult mai înverşunat decât armata celor vii, un fragment din Sfântul Augustin care descrie lupta între două armate de demoni[1] şi o relatare din *Istoria longobarzilor* a lui Paul Diaconul, după care „în timpul ciumei lui Iustinian, în secolul V, s-a auzit murmurul unei armate ce însoţea flagelul”[2].

O altă interpretare, dezvoltată în special de istoricul francez Claude Lecouteux, consideră că numele cortegiului ar veni de la cel al regelui străvechi al britanilor, Herla, cel care a încheiat un pact cu regele piticilor (adică al morţilor), pact în urma căruia a fost blestemat ca, împreună cu armata sa, să rătăcească veşnic[3]. Considerând legenda Vânătorii sălbatice ca făcând parte din cea mai veche mitologie europeană, Phillipe Walter vorbeşte despre conducătorul acesteia ca fiind „figura centrală a întregii mitologii medievale”[4]. Omul sălbatic din fruntea hoardei, „figură arhetipală a strigoiului în tradiţiile

[1] „Pe o câmpie întinsă din Campania, unde la puţine zile după aceea nişte cetăţeni s-au confruntat într-o luptă cumplită, au fost văzute mai înainte spiritele rele [maligni spiritus] războindu-se între ele. Acolo s-a auzit mai întâi un vuiet mare; în curând numeroşi martori au declarat că văzuseră timp de câteva zile ciocnirea celor două armate. Apoi, lupta o dată sfârşită, s-au găsit ciudate urme de oameni şi de cai ce păreau lăsate de o asemenea confruntare”, Sf. Augustin, *Cité de Dieu*, II, 25, Paris, Bibliothèque augustinienne 33, 1959, p. 393, *apud* Jean-Claude Schmitt, *op. cit*., pp. 293-294, cu menţiunea că descrierea lui Augustin se inspiră din *Livre des prodiges* a lui Julius Obsequens.

[2] Jean-Claude Schmitt, *op. cit*., p. 127.

[3] Claude Lecouteux, *Dicţionar de mitologie germanică*, *ed. cit*., pp. 94-95; *Chasses fantastiques et cohortes de la nuit au Moyen Âge*, Paris, Imago, 1999.

[4] Philippe Walter, *Mitologie creştină: sărbători, ritualuri şi mituri din Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Rodica Dumitrescu şi Raluca Tulbure, Bucureşti, Artemis, 2005, p. 65.

medievale”[1], poate fi apropiat de figura mitică a Uriaşului, personaj ambivalent, legat în acelaşi timp atât de Lumea de Dincolo (suveran al trecerii către Moarte), cât şi de viaţă şi fertilitate (la origine se poate ca tradiţia Vânătorii sălbatice să fi reprezentat trecerea de la iarnă la anotimpurile calde). În ceea ce priveşte apariţiile morţilor în Evul Mediu, Lecouteux integrează mărturiile referitoare la Vânătoarea sălbatică într-o tipologie pe care a numit-o „a morţilor înfometaţi”, menţionând că „aceşti morţi devoratori formează o Cavalcadă infernală şi sosesc călărind pe cai cărora nu li se văd decât copitele”[2].

Deşi rădăcinile legendei se trag din memoria arhaică europeană, numele care a ajuns cel mai popular – *Mesnie Hellequin* – s-ar părea că vine de la un personaj istoric, contele Hernequin, care a trăit în secolul IX în Boulogne. Un poem, pierdut astăzi, din secolul XIII vorbeşte despre faptele eroice ale contelui Hoillequin şi luptele sale. Violenţa contelui, războaiele duse de acesta împotriva vikingilor, dar şi împotriva suveranului său, precum şi ravagiile pe care armata sa le-a făcut în timpul bătăliilor, i-au atras o faimă negativă încă din timpul vieţii. Moartea sa, în 882, urmată, la scurt timp de cea a soţiei, a fiului şi a scutierului său a fost văzută de mentalitatea populară superstiţioasă drept o pedeapsă pentru păcatele comise în timpul vieţii de această familie blestemată. Iar contele, împreună cu alaiul său (*mesnie*) a devenit conducătorul unei cete de briganzi care a continuat, dincolo de moarte, să facă ravagii.

Ca urmare a caracterului său violent şi a distrugerilor provocate, numele Hernequin a ajuns să inspire teamă în rândul oamenilor, mai ales în provinciile din Nordul Franţei. Pentru păcatele comise în timpul vieţii, atât căpetenia, cât şi cavalerii săi, au fost condamnaţi să rătăcească până în ziua Judecăţii de Apoi şi să continue să aibă acelaşi comportament belicos şi agresiv. Ceata lui Hellequin s-a întâlnit astfel pe terenul imaginarului cu morţii gălăgioşi ai Vânătorii Sălbatice. Scris în secolul XIII (la mai bine de un secol de la moartea contelui), cântecul de gestă ce-i purta numele (*Le Poème du comte Hernequin*) confundă cele două legende (una locală, cealaltă arhaică şi

[1] *Ibid.*, p. 63.

[2] Claude Lecouteux, *Vampiri şi vampirism: autopsia unui mit*, traducere din limba franceză de Mihai Popescu, Bucureşti, Saeculum I.O., col. „Mythos”, 2002, p. 59.

mult mai răspândită în folclorul european pre-creştin) într-una singură. Astfel, teroarea reală inspirată de Hernequin şi armata sa, amintirea luptelor feudale şi a dezastrelor produse de acestea, teama de strigoi şi de întoarcerea morţilor, omniprezentă în Evul Mediu, precum şi vechiul mit al Vânătorii Sălbatice adus în Franţa de către vikingi (chiar cei cu care contele luptase), toate s-au contopit în imaginea cetei rătăcitoare ce va fi cunoscută, graţie poemului, drept *Mesnie Hellequin*. Venit din nord, poemul trece în Normandia şi apoi în Anglia, de unde ne-au ajuns singurele mărturii referitoare la el – câteva notaţii făcute de Walter Scott.

Prima mărturie a cortegiului funerar apare în secolul XII în *Istoria ecleziastică* a călugărului anglo-normand Orderic Vital (1075-1142) care trăia la abaţia Saint-Evroult, din dioceza Lisieux din Normandia. În capitolul XVI al operei sale, Orderic transcrie o mărturie despre apariţia cortegiului lui Hellequin obţinută chiar din gura martorului, un tânăr preot, paroh al bisericii din Bonneval, pe numele lui Walchelin, şi care, întorcându-se dintr-o vizită făcută unui bolnav în seara de 1 ianuarie 1091, a auzit vuietul unei „armate imense". Adăpostindu-se după un copac, preotul vede cum defilează trei cete diferite: o ceată formată din pedestraşi amestecaţi în care recunoaşte însă chipurile unor cunoscuţi recent decedaţi, o ceată formată din clerici şi călugări şi una formată din cavaleri, „cu totul neagră şi scuipând foc"[1]. Cu unii dintre aceştia din urmă preotul chiar leagă un dialog, morţii voind să transmită veşti familiei lăsate în urmă, şi se întâlneşte chiar şi cu fratele său decedat. După cum observă Jean-Claude Schmitt, împărţirea cetelor respectă tripartiţia stabilită de Georges Dumézil referitoare la cele trei ordine ale societăţilor indo-europene: *oratores*, *bellatores*, *laboratores*[2]. Rana provocată de mânia unuia dintre cavaleri rămâne drept chezăşie pentru aventura preotului care a primit şi o interdicţie de a nu spune nimănui nimic timp de trei zile. Chinurile îndurate de cavaleri (purtarea unor arme înroşite de foc şi foarte grele, pintenii înconjuraţi de un foc asemănător sângelui coagulat – mărturie a

[1] Jean-Claude Schmitt, *op. cit*., p. 121.

[2] „Cortegiul nenumărat al morţilor, despre care se deduce că se îndreaptă, în majoritatea sa, către o pedeapsă definitivă (dar aceasta nu se spune în mod explicit), oferă în conformitate cu schema celor trei ordine o tipologie socială completă a crimelor şi a pedepselor, şi de o parte şi de cealaltă a morţii", *ibid*., p. 125.

grabei cu care cavalerii îşi omorau semenii, pelerinele foarte grele şi apăsătoare) fac parte dintr-un discurs ecleziastic care, începând cu secolul XI, începe să condamne violenţa acestora, contribuind la instalarea a ceea ce s-a numit *pacea lui Dumnezeu*[1].

Credinţe laice, religioase şi mitice se împletesc în această relatare a călugărului normand. Ceata reprezintă o imagine negativă a regalităţii feudale. Cavalerii săi violenţi, demonici, haotici, nesupuşi Bisericii sunt ca un revers negativ al viziunii eroice a cavalerului medieval. Funcţia socială a cortegiului ar reprezenta, aşadar, o critică a sistemului feudal şi a abuzurilor sale. Istoricul Jean-Claude Schmitt face chiar o apropiere între slăbirea sistemului feudal (datorată corupţiei sale) şi dezvoltarea temei Vânătorii sălbatice care „va tinde să se identifice cu monarhia feudală după modelul inversat al unei regalităţi infernale”[2]. În plus, defilarea şirului de damnaţi răspunde atât nevoii stringente a oamenilor de aflare a unui spaţiu intermediar între chinurile Infernului şi fericirea promisă a Paradisului, cât şi, după cum am mai arătat, noului îndemn al Bisericii de ispăşire a păcatelor[3]

[1] „Descris în amănunt de către călugărul reformator Orderic Vital, spectacolul fantastic al pedepselor pe care le îndură cavalerii rapaci, tâlhari şi asasini, face parte din întregul dispozitiv conceput de Biserica vremii pentru a impune armistiţiul lui Dumnezeu şi chiar pacea lui Dumnezeu. Cavalerii blestemaţi simbolizează o sălbăticie pe care de obicei Biserica se străduieşte să o respingă, să o canalizeze, prin instituţiile de pace, prin cruciadă, prin blesteme şi miracole, prin explicitarea noţiunii restrictive de «război drept» şi, cu garanţia Sfântului Bernard, prin înrolarea în buna «miliţie» a ordinelor militare”, *ibid*.

[2] *Ibid.*, p. 137.

[3] „Pe de altă parte, ea este, mai cu seamă, o imagine înfricoşătoare, destinată a-i chema pe oameni să lupte împotriva păcatelor lor, pentru a evita chinurile infernului. Aşa cum o spune Orderic Vital, această viziune îl arată pe Dumnezeu supunându-i pe păcătoşi «diverselor purificări ale focului purgatoriului». Astfel, acest text exprimă nevoia bărbaţilor şi a femeilor de la începutul secolului XII de a restructura geografia lumii de dincolo şi a practicilor religioase, care să le permită să scape, în măsura posibilităţilor, torturilor eterne ale infernului. Şi poate că apariţia, printre credinţele oficiale ale Bisericii de la sfârşitul secolului XII, a unui al treilea loc al infernului, purgatoriul, menit răscumpărării, mai mult sau mai puţin rapide, a păcătoşilor

şi de condamnare a violenţelor comise mai ales în rândul cavalerilor. Reminiscenţele păgâne sunt încă vizibile în relatarea călugărului. Armata miraculoasă a morţilor, teama arhaică de zgomotele misterioase ale nopţii, mitul vânătorii eterne, Cavalcada infernală şi, nu în ultimul rând, situarea apariţiei cortegiului în perioada celor Douăsprezece Zile (între 25 decembrie şi 6 ianuarie), perioadă în care se se deschid graniţele Lumii de Dincolo, iar morţii se pot întoarce, toate acestea sunt mărturii evidente ale rădăcinilor folclorice ale povestirii. Nu era un lucru neobişnuit ca scrierile religioase ale Evului Mediu să creştineze date şi legende păgâne în încercarea de a înlocui o realitate (păgână) cu alta (creştină), fără a se îndepărta, cu toate acestea, de fondul de credinţe familiare ale oamenilor[1].

Un alt element important al legendei îl constituie tema vânătorii, care a avut un rol substanţial în Evul Mediu atât în iconografia profană, cât şi în cea religioasă. Asociată încă de timpuriu stilului de viaţă nobiliar, vânătoarea se constituie ca un mare rit seniorial, ocupând, după opinia lui Alain Guerreau, „un loc important în strategiile dominării şi în buna ordine socială a Europei medievale”[2]. Desele mărturii ale vânătorilor în romanele curteneşti sau în *lais*-uri, precum şi înmulţirea numărului manualelor de vânătoare începând cu secolul XIII, demonstrează importanţa acestei activităţi în viaţa socială. O importanţă mai degrabă simbolică decât practică, întrucât s-a dovedit că preponderenţa mică a vânatului la mesele

---

de ordinul al doilea este un răspuns la starea de spirit dezvăluită de acest text”, Jacques Le Goff, *Eroi şi minuni ale Evului Mediu*, *ed. cit*., pp. 172-173.

[1] „Cronicile medievale în limba latină oferă, în plus, o mulţime de fapte legendare pentru care autorii menţionează uneori o dată rituală cu valoare mitică. Acesta este cazul, de exemplu, al întâlnirii cu *mesnie Hellequin* într-o cronică normandă din secolul XII. Ea este situată precis în noaptea dintre 31 decembrie şi 1 ianuarie, în timpul calendelor din ianuarie foarte cunoscute pentru superstiţiile lor. Această *mesnie Hellequin* este un cortegiu de stafii conduse de un personaj sinistru purtând o măciucă în mână. În spatele acestuia se ascunde o mare divinitate de pe Lumea Cealaltă”, Philippe Walter, *op. cit*. pp. 19-20.

[2] Alain Guerreau art. „Vânătoarea”, în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*, p. 810.

senioriale[1] demonstrează că nu capturarea era scopul principal, experienţa fiind mult mai apreciată decât prada în sine. Această valenţă simbolică se leagă mai degrabă de o mitologie a victoriei, semnalând totodată un ritual de marcare a teritoriului (începând cu Evul Mediu se acordă o importanţă din ce în ce mai mare zonei în care se desfăşoară urmărirea, *forest*, ceea ce stabileşte o delimitare clară în afară/înăuntru) şi un rit de dominare (specific mentalităţii feudale)[2].

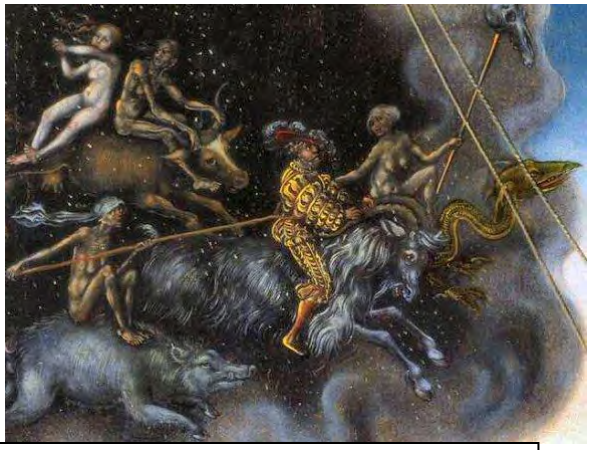
În afară de alegoriile dezvoltate de romanele curteneşti, o altă imagine a vânătorii şi-a făcut apariţia odată cu răspândirea acestei practici – cea a omului ca victimă a morţii ce vânează –, şi care priveşte tot o victorie, dar una care nu mai aparţine omului viu. În această viziune se încadrează relatările despre aceste cavalcade ale morţilor care aleargă noaptea în căutarea unui om viu bun de mâncat (referirile la morţii înfometaţi putând fi o consecinţă a deselor perioade de foamete sau la o posibilă antropofagie declanşată de acestea[3]) sau care rătăcesc ispăşind pur şi simplu o pedeapsă, care nu este însă cea finală.

---

[1] „Studiind socotelile unei case nobiliare de la sfârşitul Evului Mediu, s-a constatat, fără urmă de îndoială, că achiziţiile de carne constau în principal în animale de măcelărie. Observarea practicilor cinegetice aristocratice confirmă faptul că nu capturarea vânatului era obiectul lor. Mai ales arheologia medievală, sub aspectul său arheo-zoologic, a intervenit decisiv, aducând o dovadă materială de necombătut: analiza resturilor osoase din gropile de gunoi senioriale arată că proporţia vânatului era aceeaşi ca pretutindeni altundeva, adică nesemnificativă, sub 5%, şi adesea chiar sub 1%", *ibid.*, p. 806.

[2] „Proliferarea dezvoltărilor alegorice în direcţii variate şi în parte concurente confirmă, dacă mai era cumva nevoie, natura de rit major a vânătorii medievale, activitate ce-şi dobândeşte sensul din inserţia în sistemul reprezentărilor Europei feudale, însă contribuind ea însăşi la transformarea structurilor abstracte în scheme concrete, acestea fiind la rândul lor susceptibile de a da naştere altor construcţii. S-a arătat, analitic, că era vorba în acelaşi timp de un rit de marcare a teritoriului şi de un rit de dominare [...]. În întreg Evul Mediu şi dincolo de acesta, aristocraţia laică europeană nu a întrebuinţat nici un alt rit mai bine adaptat la punerea în ordine şi la perpetuarea poziţiei sale şi a rolului său în societate", *ibid.*, p. 812.

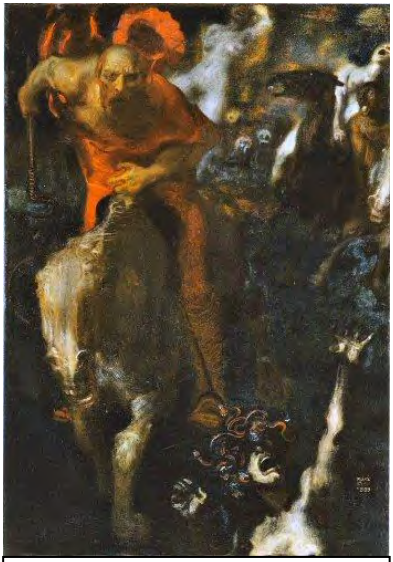
[3] Georges Duby citează o mărturie a vremii: „Oamenii se urmăreau unii pe alţii ca să se devoreze între ei, şi mulţi îşi ucideau semenii ca să se hrănească cu carne de om, ca lupii", *Vremea catedralelor, ed. cit.*, p. 8.



141. Lucas Cranach cel Bătrân, *Melancolie*, pictură (1532). Detaliu (stânga sus) Vânătoarea fantastică

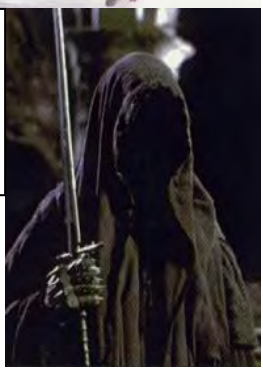
143. Gustav Doré, *Viziunea Morții* (Apocalipsa 6:7-8), *Biblia ilustrată* (1866)

142. Peter Nicolai Arbo, *Vânătoarea sălbatică a lui Odin* (*Mesnie Hellequin*) (1872)



144. Franz von Stuck, *Vânătoarea sălbatică*, pictură (1899)

145. *Vânătorii blestemaţi* (Nazgûl), *Stăpânul inelelor*, regia Peter Jackson (2001)



Situând-o în categoria acelor *mirabilia* medievale care se inspiră atât din tradiţiile antice, cât şi din cele păgâne folclorice, Jean-Claude Schmitt, descoperă şi anumite conotaţii politice ale acestui cortegiu al lui Hellequin vorbind de „un model inversat al unei regalităţi infernale”[1], ceea ce aduce aminte de Saturnaliile antice şi motivul „lumii pe dos”. Slăbirea puterii regale, pe care o presupune această inversare a ordinii normale, ar fi putut da naştere viziunii Vânătorii Sălbatice, ce se constituie deopotrivă ca un pericol pentru oamenii ce rătăcesc seara prin păduri sau la răscruci şi ca o pedeapsă pentru cei care aleg să ducă o viaţă violentă (evident aici este vorba mai ales de cavaleri) sau păcătoasă în raport cu normele stabilite de Biserică[2].

[1] Jean-Claude Schmitt, *op. cit*., p. 137.

[2] „Dumnezeu îngăduie aceste apariţii pentru ca aceia care abuzează de arme şi comit crime şi jafuri să vadă cu spaimă pedepsele celor care la vremea lor au acţionat la fel: nu s-ar putea defini mai bine funcţia ideologică

Integrată unui discurs moralizator care viza civilizarea anumitor porniri violente şi constituită ca o adevărată curte regală (la un moment dat apare şi figura regelui Arthur ca rege al morţilor şi al unui regat subteran unde cavaleri şi doamne joacă, *dansează*, petrec, şi-i ademenesc cu ajutorul diavolului pe muritorii rătăciţi în locuri singuratice[1]), *Mesnie Hellequin* a devenit dintr-o metaforă negativă a curţii feudale, o parte integrantă a unui nou discurs bisericesc bazat pe „angoasa morţii sinelui"[2] şi pe necesitatea penitenţei. Nu întâmplător am subliniat cuvântul *dansează*, întrucât, pe de o parte, acesta este integrat în discursul teologal alocat manifestărilor sataniste (Sabatul presupune şi un dans al vrăjitoarelor şi al demonilor, mărturie, poate a vechilor sărbători dionisiace), iar pe de alta, va reveni într-o altă temă iconografică importantă, şi anume Dansul macabru sau Dansul Morţii. Dacă, în secolul XII, mesajul principal al relatărilor privind apariţia armatei morţilor viza critica societăţii feudale şi a sălbăticiei cavalerilor, un secol mai târziu primează interpretarea morală şi religioasă a temei.

Alte mărturii ale acestei adunări infernale le aflăm tot în scrierile canonicilor, printre care se numără Raoul Glaber cu ale sale *Histories* scrise între 1028-1049, Herbert de Clairvaux (m. 1190, abate la Mores, în Munţii Jura) în lucrarea sa *Cărţile miracolelor călugărilor cistercieni*, Hélinard de Froidmont (m. 1230) care în autobiografia sa (*De cognitione sua*) introduce o evocare a cortegiului lui Hellequin într-un pasaj referitor la destinul postum al fiecărui om sau culegerile de *mirabilia* de la începutul secolului XIII ale lui Gervais de Tilbury abundând în relatări despre apariţii colective de morţi. Tot începând cu

---

pe care Biserica i-o conferă cortegiului lui Hellequin în această oglindă morală pe care o arată celor a căror meserie este violentă", *ibid.*, p. 150.

[1] „O interesantă contaminare a determinat apropierea lui Hellequin de Arthur. Am văzut deja că Arthur a fost, în imaginarul medieval şi postmedieval, un rege al morţilor; sau, mai degrabă, un rege adormit, aşteptând deşteptarea sa în lumea de aici, fie în insula Avalon, în versiunea celtică, fie în Etna, în versiunea sa italiană, prezentă, la începutul secolului XIII, la Gervaise of Tilbury. Dominicanul Étienne de Bourbon, de la mănăstirea dominicană din Lyon, evocă, la mijlocul secolului XIII, vânătoarea unor cavaleri, care s-ar numi familia *Allequini vel Arthur*, adică Ceata lui Hellequin sau Arthur", Jacques Le Goff, *op. cit*., p. 176.

[2] Jean-Claude Schmitt, *op. cit*, p. 151.

secolul XIII, personajele cetei invadează şi spaţiul literar, iar în piesa *Le Jeu de la feuillée* a lui Adam de la Halle, jucată pentru prima oară la Arras în jurul anului 1276, apare un personaj, Croquesos, trimis al lui Hellequin. Din acest moment, apariţiile cetei oscilează între caracterul diabolic şi cel burlesc, acesta din urmă accentuându-se din ce în ce mai mult în următoarele trei secole. Ilustrarea motivului lumii pe dos din legenda lui *mesnie Hellequin* o mai găsim în *Romanul lui Fauvel*, operă scrisă între 1310 şi 1314 la Paris de un cleric al cancelariei regale, Gervais de Bus, unde zarva provocată de *charivari* e comparată cu intruziunea gălăgioasă a lui Hellequin (înfăţişat ca un uriaş cu aripi de pasăre pe cap) şi a cavalerilor săi damnaţi[1]. În spatele măştilor participanţilor la *charivari* ceata Hellequin, după expresia lui Jacques Le Goff, „pare a-şi încheia destinul nu în turbulenţa cavalcadelor nocturne, ci a tărăboiului grotesc”[2]. Includerea cetei lui Hellequin în piesele medievale de teatru şi în romane pare a fi, aşadar, poarta către această cădere în derizoriu şi în transformarea diavolului Hellequin într-unul dintre cele mai populare personaje ale *Commediei dell'Arte*, Arlequin[3].

Vito Pandolfi în volumul *Istoria teatrului universal*[4] e de părere că transformarea ar fi venit în momentul în care un actor italian (Alberto Naselli) a adoptat pentru personajul Zanni (tipul slugii grosolane şi violente, chiar bestială la origine) un nume mai apropiat de gusturile publicului francez. Astfel, a împrumutat numele

---

[1] „În sfârşit, la Paris, la începutul secolului XIV, sub forma literară a Romanului lui Fauvel, în anii tulburi ai sfârşitului domniei lui Filip cel Frumos, satira morală, ideologia politică şi ritualul folcloric al «vacarmului» (charivari) se vor întâlni în evocarea lui Hellequin, regele morţilor şi măştilor”, *ibid*.

[2] Jacques Le Goff, *op. cit*., p. 177.

[3] „Aceste trăsături particulare ale diavolului şi, în primul rând, ambivalenţa şi legătura lui cu josul material-corporal, ne ajută să înţelegem limpede convertirea dracilor în figuri comice populare. Aşa, bunăoară, diavolul Hellequin (e drept, nu-l întâlnim în misterii) se transformă în figura carnavalescă şi comică a Arlechinului”, Mihail Bahtin, *op. cit*., p. 284.

[4] Vito Pandolfi, *Istoria teatrului universal*, traducere din limba italiană şi note de Lia Busuioceanu şi Oana Busuioceanu, prefaţă de Ovidiu Drimba, vol. II, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă”, 1971.

Herlequinus sau *Hellequins*, care în teatrul medieval francez desemna diavolii-bufoni[1]. Un punct comun al celor două personaje l-a constituit bestialitatea şi răutatea lor, precum şi purtarea măştii (pe care *Herlequin*-ul francez a dobândit-o prin includerea în *charivari*). În a doua jumătate a secolului XVI, personajul a fost introdus cu numele de Arlecchino şi în piesele italiane de către un alt actor care jucase multă vreme în Franţa, Zen Ganassa.

În ceea ce priveşte etimologia numelui, Pandolfi o leagă atât de numele şi renumele contelui Hernequin, cât şi de legenda lui Erl-könig, regele ielelor, sau de un obscur termen asiatic[2]. Imaginea hoardei sălbatice a păcătoşilor morţi se alătură astfel imaginilor alaiului carnavalesc. Mihail Bahtin face şi el această apropiere între „oamenii lui Erl-könig" (Hellequin era considerat în unele tradiţii şi rege al regatului subpământean al zânelor) şi alaiurile festive din timpul sărbătorilor populare, într-o viziune care apropie imaginea infernului de cea a carnavalului (considerat în timpuri mai vechi

[1] Această etimologie este susţinută şi de *Dictionnaire historique de la langue française*, coordonat de Alain Rey: „Arlequin – n.m., nom propre d'un personnage de la comédie italienne, *Arlecchino,* est passé en français au XVI s. (1585). Depuis cette époque et jusqu'au XIII s., on trouve aussi la graphie *Harlequin,* et ce *h* semble indiquer l'influence de l'ancien français Hellequin (2e moitié XII s.) ou Hierlekin, désignant un démon volant et malfaisant. Adam de la Halle s'est servi du nom dans le *Jeu de la feuillée.* Ce personnage de tradition populaire aurait été italianisé à la fin du XVI s. par «le bouffon d'une troupe italienne, qui jouait à Paris [...] pour donner un nouveau relief à son rôle de Zanni» (Bloch et Wartburg)", tome I, Paris, Dictionnaires de Robert, 1998, p. 202.

[2] „Originea numelui este direct legată de tradiţia diavolilor-bufoni, care în Franţa se mai numeau şi *Herlequins* sau *Hellequins,* destul de obişnuiţi în teatrul medieval din această ţară. Pentru a intra în amănunte, el ar proveni de la un Hernequin, conte de Boulogne, căzut în lupta cu normanzii şi în jurul căruia se născuseră legende stranii despre răzbunări şi damnaţiuni. Poate să fi avut vreo influenţă şi saga lui Erl-könig, regele Elfilor, care ţesea împreună cu ai lui vicleşuguri şi vrăji, sau tradiţia asiatică a lui Erlik-han, poate etimonul termenului anglo-saxon hellecin, cu semnificaţia de seminţie a iadului", Vito Pandolfi, *op. cit*., p. 33.

procesiunea zeilor morţi)[1]: „Povestirea naivă a lui Orderic Vital dovedeşte legătura strânsă între imaginile infernului şi imaginile carnavalului, ce sălăşluiau până şi în conştiinţa creştinilor cu frica lui Dumnezeu din secolul al XI-lea. Spre sfârşitul Evului Mediu, din această îmbinare se dezvoltă formele diableriei, şi atunci elementul carnavalesc biruie definitiv, transformând iadul într-un spectacol popular şi vesel din piaţa publică”[2].

Deşi cuvântul „carnaval” nu apare în relatarea preotului din povestirea lui Orderic Vital, caracterul carnavalesc al unor imagini este recognoscibil. În această categorie intră figura uriaşului cu ghioagă (pe care Bahtin o leagă de imaginea lui Hercule, la rândul lui strâns legat în tradiţia antică de Infern), a femeilor depravate (*femmes douces*), a oamenilor îmbrăcaţi în piei de animale sălbatice şi înarmaţi cu ustensile de bucătărie, precum şi motivul detronării, al lumii inversate, motiv central deopotrivă în *Mesnie Hellequin* şi în carnaval[3]. Ca şi participanţii la carnaval, şi ielele ce-l însoţesc pe Erl-König (Hellequin) cântă şi dansează atrăgând în hora lor nebună orice muritor rătăcit noaptea prin pădure. Legătura între hora ielelor şi moarte mai era încă evidentă, câteva secole mai târziu, în emoţionanta baladă a lui Goethe din 1782, *Regele ielelor*: „Vrei, dragă băiete, cu mine să vii? / Fecioarele mele cu drag te-or sluji, / Fecioarele mele în

[1] Bahtin oferă şi o explicaţie etimologică a cuvântului „carnaval”, pentru a explica cât de înrădăcinată era ideea că un carnaval era o procesiune de divinităţi detronate: „încă din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, o serie de savanţi germani susţineau originea germană a cuvântului «carnaval», derivându-l din «Karne» sau «Harth», ceea ce înseamnă «un loc sfinţit» – cu alte cuvinte comunitatea păgână, zeii şi slujitorii lor –, şi din «val» sau «wal», care înseamnă «mort», «ucis». Prin urmare, potrivit acestei explicaţii carnavalul însemna «procesiunea zeilor morţi»”, *op. cit*., p. 428.

[2] Mihail Bahtin, *op. cit*., p. 428.

[3] „Pe scurt, atmosfera acestui tablou nu evocă nici pe departe carnavalul. Dar în acelaşi timp caracterul carnavalesc al anumitor imagini şi al procesiunii în ansamblul ei nu comportă nici un dubiu. În pofida influenţei deformante a reprezentărilor creştine, trăsăturile carnavalului (sau ale saturnaliilor) apar cât se poate de limpede”, *ibid.*, p. 427.

noapte-or cânta, / În dansuri şi jocuri te vor legăna! […] Îmi placi, chipul tău m-aţâţă… Ehei / Te-oi lua dar cu sila, chiar dacă nu vrei!”[1].

Discutând legătura dintre *charivari* şi *mesnie Hellequin* în *Romanul lui Fauvel*, Jean-Claude Schmitt citează opinia unei specialiste în istoria medievală, Nancy F. Regalado, care e de părere că, în timp, evocările lui Hellequin, regele morţilor, au ajuns să provoace mai degrabă râsul decât frica, punctul culminant al degradării imaginii terifiante a conducătorului Vânătorii Sălbatice fiind atins în *commedia dell'arte* când a fost asimilat de figura lui Arlechin[2]. Caracterul gălăgios, violenţa, masca, o coadă sau o labă de iepure (amintind de vânătorul sălbatic) ataşată la pălăria în stil francez sau spatula de la şold, şi pe care Arlechino o folosea pe post de ciomag, sceptru sau spadă, şi care reprezenta o copie comică a măciucii conducătorului Vânătorii Sălbatice, toate acestea permit, retrospectiv, evidenţierea legăturii, atât de neobişnuită la prima vedere, între cele două personaje. O altă caracteristică comună, mai puţin evidentă, ar fi mobilitatea şi caracterul lor proteic. Pe când Hellequin se afla la hotarele Lumii de Dincolo, oscilând tot timpul între lumea viilor şi cea a morţilor, şi lua, în funcţie de regiune, chipul personajului malefic dominant, Arlechino era personajul care aducea vioiciune reprezentaţiilor prin capacitatea sa de a se metamorfoza în funcţie de situaţie şi de a surprinde publicul în mod neaşteptat[3].

---

[1] Johan Wolfgang Goethe, *Opere* I, *Poezia*, traducere din limba germană de N. Argintescu-Amza, studiu introductiv, note şi comentarii de Jean Livescu, Bucureşti, Univers, 1984, pp. 86-87.

[2] „Încă de la prima mărturie, la începutul secolului al XII-lea (cea a lui Orderic Vital), motivul cortegiului lui Hellequin a devenit o temă literară ce viza declanşarea râsului mai curând decât provocarea spaimei. Se vede acest lucru, între altele, în secolul al XIII-lea, în *Jeu de la feuille* (*Jocul Armindenului*) de Adam de la Halle, în care Crokesos, trimisul «regelui Hellekin», năvăleşte pe scenă în zgomot de clopoţei. Punctul culminant al acestei evoluţii va fi, în *Commedia dell'arte,* asimilarea lui Hellequin cu Arlechino”, Jean-Claude Schmitt, *Strigoii*, *ed. cit*., pp. 203-204.

[3] „Din familia personajelor commediei dell'arte, arlechinul dădea reprezentaţiilor vioiciune; este un tip proteic, labil, mobil, cu însuşiri foarte diferite: «E mic de statură, are elasticităţi de pisică, pune în mişcările sale graţie şi ingeniozitate; pare naiv, nepriceput, dar exact în clipa următoare ne poate uimi printr-o trăsătură inteligentă sau chiar un act de înţelepciune; pare

Descrierea ne arată un personaj a cărui principală trăsătură de caracter este aceea de a nu putea fi catalogat ca având un caracter anume, întrucât comportamentul său este mereu determinat de situaţia particulară în care se află. Un personaj, într-un anumit fel, mereu în căutarea sinelui. Această lipsă de individualitate este subliniată de veşmântul său: o haină confecţionată din bucăţi de diferite culori în forme triunghiulare sau romboidale. Având în vedere importanţa simbolisticii culorilor (şi mai ales a combinării lor) sau a materialelor în codurile vestimentare ale Evului Mediu, o astfel de apariţie nu avea cum să treacă neobservată şi, mai ales, fără să fie interpretată ca demonică: „Îmbrăcat în zdrenţe, simbolizate de peticele multicolore care-i împestriţează hainele, Arlecchino coboară din munţii din Val Brembana în câmpia de la poalele lor. Figura, acoperită de o mască înfricoşătoare şi aproape respingătoare, în care ochii minusculi, deschizându-se în nişte orbite uriaşe, accentuează aspectul de mutră bestială; perii care îi acoperă sprâncenele şi buzele, apropie tipul de acela al diavolului din tradiţia bufonescă”[1].

Haina pestriţă şi peticită, chipul ascuns sub mască subliniază cameleonismul, nestatornicia şi lipsa de caracter a personajului. Pentru un sistem, cum era cel medieval, în care clasificările erau la mare preţ şi în care vizualul nu era niciodată lipsit de semnificaţie şi se cerea mereu interpretat, este foarte probabil ca această apariţie să fi declanşat stări contradictorii. Arlechinul nu era condiţionat social să răspundă într-un anumit fel situaţiei în care se afla. Ca şi bufonul, un alt personaj pestriţ, şi el se putea sustrage regulilor sociale. A lui era libertatea. Ca pentru orice marginal, preţul acestei libertăţi era, însă, demonizarea şi excluderea. Arlechino este omul tuturor posibilităţilor

---

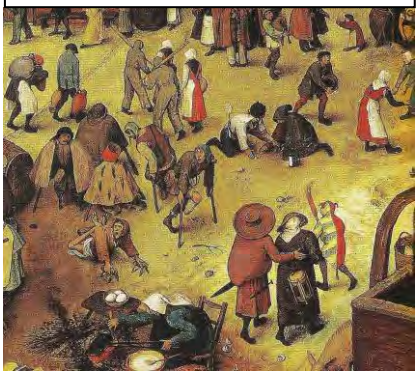
o fire leneşă, dar desfăşoară o energie neobosită, poate fi generos şi poltron; are o sumedenie de vicii, pe care însă suntem tentaţi să i le iertăm; întreţine un climat de bună dispoziţie contagioasă, nu ştie şi nici nu ţine să respecte vreo măsură; e veşnic îndrăgostit, gata să intre într-o aventură, disponibil, cu soluţii spontane, fără complicaţii; nu-şi pierde cumpătul în fericire şi se consolează cu uşurinţă în situaţiile contrariate; nu face nimic cu pasiune, dar în tot ce întreprinde pune o vervă comunicativă de natură să-i atragă simpatiile»”, Radu Muşat, *Dicţionar de antonomază*, Iaşi, Polirom, 2006, pp. 31-32 (citatul este din Ion Zamfirescu, Margareta Dolinescu, *Istoria literaturii universale*, Bucureşti, IEDP, 1970).

[1] Vito Pandolfi, *op. cit*., p. 34.

şi care, din această cauză, nu poate afirma care este *posibilitatea* sa. Amintind prin îmbrăcăminte de structura tablei de şah, deja răspândită în întreaga Europă, posibilităţile sale de transformare sunt nenumărate: „Este imaginea omului slab şi nehotărât, fără opinii, fără principii, fără caracter. Sabia lui este doar din lemn, chipul îi este mascat, veşmântul făcut din petice şi din bucăţi. Aşezarea lor ca o tablă de şah evocă o situaţie conflictuală, cea a fiinţei are nu a reuşit să se individualizeze, să se personalizeze, să se detaşeze din confuzia dorinţelor, proiectelor şi lucrurilor posibile”[1].

146. Albertus Pictor, *Roata vieţii*, în stânga bufonul cântând, biserica Harkeberga, frescă (sfârşitul sec. XV)

147. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Lupta dintre Carnaval şi Post*, detaliu bufon, pictură (1599)



148. André Derain, *Arlechin şi Pierrot*, pictură (1924)

149. *Saltimbancul Jof*, imagine din *A şaptea pecete*

[1] Chevalier-Gheerbrant, *Dicţionar de simboluri*, vol. I, *ed. cit*., p. 143.

150. *Hellequin conducând Charivari*, *Roman de Fauvel*, manuscris (sec. XIV)

151. *Hellequin, vânătorul blestemat*, letrină, *Normandie romanesque et merveilleuse*, Amélie Bosquet (1845)

Citat de Bahtin, Otto Driesen, în cartea sa *Originea lui Arlechin*, face o analiză a unui element scenic familiar în teatrul popular, care purta numele de „Gura Infernului" şi care se prezenta sub forma unei perdele largi pe care era zugrăvit un cap înfricoşător de demon[1], motiv pentru care se mai numea şi „Pelerina lui Arlechin". Această denumire a rămas în istoria teatrului, ajungând să desemneze cortina sau decorul ce încadra scena de teatru în stil italian[2]. Personaj ambivalent, seducător (Arlechino e mereu în competiţie cu Pantalone şi Pierrot pentru iubirea Colombinei) şi răutăcios în acelaşi timp (face parte din categoria diavolilor-bufoni), veselul Arlechino este „o imagine a morţii"[3], dar şi una a iubirii (întrucât reprezintă viaţa cu puterea ei regeneratoare, schimbarea neîncetată ca refuz al stagnării şi

[1] „Dedesubtul platformei care reprezenta pământul, se căsca adâncitura iadului. Se prezenta sub forma unei perdele largi pe care era zugrăvit un cap de demon, imens şi terifiant (Arlechin). Această perdea se trăgea într-o parte şi în alta cu ajutorul unui şnur; diavolii ţâşneau pe acolo prin gura căscată a Satanei şi săreau pe platformă, adică pe pământ", Mihail Bahtin, *op. cit.*, p. 379.

[2] Alain Rey (coord.), *Dictionnaire historique de la langue française*, *ed. cit.*, p. 202.

[3] „Arlequin, ce gai sécteur n'est en fait qu'une image de la mort", în R. Menahem, *La Mort apprivoisée*, Paris, Éd. Universitaires, 1973, apud. Michel Vovelle, *L'heure du grand passage*, *ed. cit.*, p. 130.

al morţii). Văzut şi ca o reîncarnare a Satirilor antici, anumite interpretări consideră că rădăcinile personajului sunt şi mai adânci, Arlechino fiind un descendent al unui zeu antic al infernului, în persoana căruia se amestecau puterea morţii cu cea a vieţii într-un ritual ce amintea de misterele de la Eleusis[1].

Jocul popular de teatru (diablerii, mistere, farse) stă astfel la baza unei concepţii dramatizate a lumii şi a unei anumite organizări ierarhice a topografiei lumii ce se cristalizează în imaginea celor trei registre: infern (dedesubt), pământ (la nivelul orizontalei) şi cer (o ridicătură în planul din fund). Se cunoaşte teza lui Émile Mâle asupra influenţei teatrului popular în arta plastică a Evului Mediu. Deşi nu putem izola acest fenomen pentru a măsura exact efectul jocului teatral asupra imaginarului colectiv medieval (de la elaborarea ei, teza lui Mâle a fost aspru criticată tocmai pentru că absolutiza influenţa teatrului asupra gândirii artistice medievale şi pentru că limita reprezentaţiile teatrale la *mistere*), manifestările de teatru popular intră în ceea ce Jacques Le Goff a numit „naşterea unei Europe a imaginilor", integrându-se în domeniul mai larg al manifestărilor vizuale medievale, care ţineau atât de imagine, cât şi de cuvânt. Este însă evident că, cel puţin în ceea ce priveşte transformările suferite de cuplul Hellequin-Arlequin, piesele de teatru medievale au avut o mare influenţă.

Discuţia pe marginea acestui subiect a avut ca scop explicitarea importanţei sistemelor simbolice pentru gândirea medievală, dar şi evidenţierea întrepătrunderii între real şi imaginar pentru oamenii acelor vremuri. Convieţuirea dintre laic şi religios stă drept mărturie pentru viaţa dublă, una oficială şi alta carnavalescă, a oamenilor din Evul Mediu. De asemenea, ca orice reprezentare simbolică, şi aceste imagini sunt ambivalente, în funcţie de intenţia

[1] „Ce personnage, dieu des Enfers, qui est à la fois l'amour et la mort donnés en même temps, se retrouve sous les traits d'Arlequin. «*L'Arlecchino*» *de la* commedia dell'arte italienne n'est autre qu'un démon du Moyen Âge français, même d'une famille de démons, la famille Herlequin. Dans les mystères du Moyen Âge, l'entrée de l'Enfer était marquée par la chape d'Herlequin", *ibid.*

emiţătorului. Viaţa şi moartea, dansul şi imobilitatea, râsul şi plânsul se amestecau şi coexistau într-o cultură bazată deopotrivă pe tradiţii savante şi folclorice. O asemenea întrepătrundere între comic şi macabru poate fi sesizată şi în legătura dintre aceste două personaje aparent distincte: diavolul Hellequin şi figura comică a lui Arlechin. Supranaturalul medieval nu este doar o instanţă abstractă care să se restrângă la apariţiile de sfinţi sau la credinţa în minuni creştine. Fondul păgân pre-creştin este încă deosebit de prezent în viaţa oamenilor şi, pentru noi modernii, adaugă un plus de culoare acestei epoci care nu încetează să ne surprindă. Reminiscenţe ale fascinaţiei acestui mod de gândire – fantastic i-am spune astăzi – sunt evidente încă din timpul romantismului în romanele gotice şi, mai nou, începând cu a doua jumătate a secolului XX, în succesul pe care l-au cunoscut romanele fantasy (de la universul magic al Pământului de mijloc al lui J.R.R. Tolkien şi seria *Avalon* a lui Marion Zimmer Bradley până la romanele comerciale ale lui J.K. Rowling sau fantasy-ul violent din seria *Cântec de gheaţă şi foc* a lui G.R.R. Martin). La fel, clovnii melancolici ai lui Picasso ne vorbesc despre tristeţea unui destin neîmplinit, dar şi despre fericirea de a fi în fiecare zi altfel.

Evul Mediu a fost şi continuă să fie o sursă neîncetată de inspiraţie şi pentru industria cinematografică, atât în ceea ce priveşte redarea cât mai fidelă a epocii, cât şi în reînvierea unor vechi legende şi obsesii medievale îmbrăcate în haine moderne. Jacques Le Goff vorbea chiar de un avatar al Cetei Hellequin în imaginea extratereştrilor atât de prezenţi în imaginarul contemporanilor: „Şi totuşi, în epoca noastră, în care pe firmamentul ştiinţifico-fantastic, se înmulţesc fiinţele miraculoase, bune sau rele, nu se află sau nu se vor afla, oare, printre aceşti Marţieni, şi ultimii evadaţi din Ceata Hellequin?”[1]. Filme precum *Sleepy Hollow* al lui Tim Burton din 1999 (trad. rom. *Legenda călăreţului fără cap*), *The Wild Hunt* al lui Alexandre Franchi din 2009 (trad. rom. *Vânătoarea sălbatică*) sau figurile Nazgûlilor, călăreţii blestemaţi din trilogia lui Peter Jackson după *Stăpânul inelelor* al lui J.R.R. Tolkien au readus în imaginarul modern obsesia arhaică a hoardei sălbatice. În 2011 una dintre cele

[1] Jacques Le Goff, *op. cit*., p. 178.

mai bine vândute cărţi în Franţa (locul 8, cu peste 350 000 de exemplare vândute) a fost romanul scriitoarei Fred Vargas, *L'armée furieuse*, care include vechea legendă a Vânătorii sălbatice în contextul unor crime misterioase petrecute în Normandia. Mereu fascinante, vechile mituri şi figuri ale nopţii şi morţii găsesc întotdeauna forme noi prin care sunt aduse la suprafaţă.

III.4. Jucând şah cu moartea

Joc al regilor sau rege al jocurilor, şahul s-a definit de-a lungul timpului drept jocul intelectual prin excelenţă („sportul minţii"), destoinicia în şah fiind în general privită ca dovada unei inteligenţe superioare. Însă regulile sale n-au fost dintotdeauna aceleaşi, istoria sa de mai mult de 1500 de ani consemnând numeroase transformări ce stau ca dovadă pentru caracteristicile particulare ale societăţilor care l-au practicat. Răspândit începând din secolul al VI-lea din India până în Spania musulmană în vest, China şi Japonia în est, Rusia şi Scandinavia în nord, jocul şi-a schimbat regulile şi înfăţişarea în funcţie de regiunile în care a fost adoptat: joc de război într-o Indie antică măcinată de lupte interne, joc tactic şi strategic în lumea persano-arabă care i-a asigurat difuziunea, joc de curte şi joc „curtenesc" în Occidentul feudal, joc moralizator la finalul Evului Mediu, joc de competiţie în epoca modernă. India brahmanică i-a dat naştere, civilizaţia islamică i-a stabilizat structura pe care a răspândit-o în toate regiunile cucerite, Evul Mediu creştin a transformat piesele conferindu-le o dimensiune simbolică puternică, Renaşterea a schimbat regulile pentru accelerarea strategiei de joc, iar epoca modernă a deschis era competiţiei în şah. În toate epocile, şahul a fost văzut ca o metaforă a lumii, o oglindă a ei şi a valorilor sale sociale.

III.4.1. Istoria jocului de şah

III.4.1.1. Origini legendare

Originile învăluite în mister ale jocului de şah au permis de-a lungul timpului naşterea a numeroase legende. Astfel, indienii credeau că începuturile sale datează de acum 2000 de ani î.e.n., din India Vedică, şi că Buddha însuşi a predicat împotriva practicării jocului duminica cu 500 ani înainte de Hristos. Personaje mitologice şi istorice ca Ahile, Ulise, Palamedes, regele Solomon, Aristotel, Alexandru cel Mare, regele Evilmodorah din Babilon sau regele Arthur au fost imaginaţi în faţa pătratului în careuri albe şi negre încercând să-şi dea seama care este cea mai bună mutare. O legendă musulmană din secolul XV vorbeşte despre Adam ca părinte al acestui joc, pe care l-a inventat pentru a se consola după moartea fiului său preferat, Abel (şahul apare astfel ca o formă de terapie). Misterul ce înconjoară originile jocului a contribuit din plin la forţa sa de atracţie, o dovadă fiind impresionanta bogăţie a mitologiei privitoare la inventarea sa.

Compilând principalele opere dedicate istoriei şahului (Lambe, W. Jones, Bland, Crawley, Forbes, Raverty, Murray, Wilkinson), psihanalistul Norman Reider analizează, în eseul său *Chess, Oedipus, and the Mater Dolorosa*[1], douăzeci şi patru de astfel de legende (hinduse, musulmane şi creştine), grupându-le în jurul a şapte teme principale, în funcţie de motivaţia lor intrinsecă (şi nu în funcţie de cronologia lor): a) moartea tatălui, cu şahul ca terapie; b) şahul ca pregătire pentru război; c) şahul ca substitut pentru război; d) şahul ca diversiune; e) şahul ca luptă intelectuală; f) şahul ca lecţie morală; g) tema *Mater Dolorosa*[2]. Ipoteza lui Reider este că principala

[1] Eseul a apărut iniţial ca articol în *International Journal of Psychoanalysis*, vol. 40/1959, pp. 320-333, fiind retipărit în antologia editată de Elliott M. Avedon şi Brian Sutton-Smith, *The Study of Games,* Teachers College, Columbia University, 1971. Articolul poate fi regăsit intregal pe site-ul Goddesschess.com (http://goo.gl/Z672gx, site accesat ultima oară la 27 ianuarie 2014).

[2] Norman Reider, *art. cit.*, subcap. „Oedipus and Chess". Cu o singură excepţie (legenda despre şahul ca lecţie morală, citată în R. Lambe, *The History of Chess*, vol. I, Londra, 1764, p. 148), legendele citate în

temă a legendelor este cea a uciderii tatălui, toate celelalte teme nefiind altceva decât variaţii, din ce în ce mai sublimate, ale celei oedipiene[1]. Pe lângă faptul că oferă acces la un univers artistic, jocul constituie o imagine a situaţiei familiale[2] (după expresia engleză a lui Reider „family romance"), devenind un teren ideal pentru studierea conflictelor psihice inerente fiinţei umane: „Chess is unique among games in that its origin has been the subject of so much creative imagination, made attractive, I believe, because the family romance of the game in conjunction with its artistic character lends itself as a ready vehicle for displacement on to it of elements of psychic conflicts. Moreover, the mystery of the actual origin of the game adds impetus to its use in myths"[3].

Există două legende europene, ambele de la finalul secolului XIII, care vorbesc nemijlocit despre tema uciderii tatălui. Prima dintre ele este menţionată în cartea dominicanului Jaccopo da Cessole, *Liber de moribus hominum et oficiis nobilium sive super ludum*

---

continuare de Reider sunt preluate din H.J. R. Murray, *History of Chess*, Oxford, 1913, p. 541 şi pp. 208-209.

[1] „The theme of father-murder is therefore considered central and all other themes are derivatives, displacements, substitutions and taking distance from the central theme. Thus I cannot prove that when chess is clearly intended to be a military substitute the psychological equating of patricide and war is a valid one, but this is my hypothesis. The legends are therefore arranged in increasing distance from the central theme", *ibid.*, subcap. „Oedipus and Chess",

[2] Expresia engleză „family romance" folosită de Reider se referă la tensiunile sexuale inconştiente şi conflictele ce derivă din dorinţa fiului/fiicei pentru mama/tatăl său (şi viceversa). Un sens particular se referă şi la diversele fantezii ale copiilor care îşi imaginează că sunt crescuţi de nişte părinţi vitregi, adevăraţii lor părinţi având, de fapt, o origine nobilă. Printre alte funcţii, aceste fantezii copilăreşti micşorează vina oedipială, negând componenta incestuoasă a dorinţei lor pentru părinţii reali (*apud* Alexander Cockburn, *Idle passion: Chess and the Dance of Death*, Londra,Weidenfeld and Nicolson, 1975, p. 222).

[3] Norman Reider, *art. cit*., subcap. „Oedipus and Chess".

scacchorum[1]. Evil Merodach, crudul tiran al Babilonului, îşi ucide tatăl, pe regele Nabucodonosor, şi îi taie corpul în trei sute de bucăţi pe care le împarte, apoi, la tot atâţia vulturi. Un înţelept, numit Xerxes, sau Hyerses pentru caldeeni şi Philometer pentru greci, inventează jocul pentru a-l vindeca pe rege de nebunia sa. Este evidentă atât tematica oedipiană – fiul care îşi ucide tatăl pentru a intra în posesia regatului (mama sa), cât şi rolul terapeutic al şahului (vindecă nebunia regelui). În cealaltă versiune a legendei, relatată de Galvan de Levanto şi mai puţin violentă (aprox. 1291), se vorbeşte despre filozoful Justus care a inventat şahul pentru a-l vindeca pe tiranul pers, Juvenilis. În acest caz, simbolistica numelor singură spune foarte multe despre scopul acestui joc în care dreptatea, întruchipată de înţelept (Justus), este cea care ajută la maturizarea monarhului lipsit de experienţă (Juvenilis).

În ambele relatări avem de-a face cu uciderea tatălui de către fiu şi cu un înţelept ce inventează jocul de şah ca terapie. Însă, după cum subliniază Reider, terapia prin şah este doar o versiune deghizată a crimei, întrucât uciderea Regelui advers nu face decât să repete actul oedipian. Pe de altă parte, jucătorul trebuie să-şi apere propriul Rege de atacurile oponentului său (ceea ce constituie, de fapt, adevărata terapie, cea care îi linişteşte conştiinţa de vina oedipială). Şahul reprezintă, aşadar, atât uciderea Tatălui, cât şi încercarea de salvare a lui, iar jucătorul apare atât ca monstru, cât şi ca salvator (prizonier al complexului oedipian, încercând, în acelaşi timp, să se distanţeze de el). Situate din punct de vedere cronologic în Evul Mediu, explicaţia acestor legende a fost pusă pe seama conflictului dintre nobilii feudali, al căror prestigiu era în declin, şi ascensiunea monarhiei absolutiste[2]. Deşi afirmă că nu poate demonstra cu argumente legătura între uciderea tatălui şi celelalte şase teme studiate, Reider consideră că

[1] Datată, după unele mărturii, în a doua jumătate a secolului XIII sau, după altele, la începutul secolului XIV, cartea dominicanului da Cessole a fost, în opinia lui Murray, cea mai ambiţioasă şi mai importantă scriere morală care a avut la bază alegoria jocului de şah.

[2] „[...] in chess, part of the game is a defence of one's own king, and this affords the «pacient-player» a way of redeeming his own guilt. Thus chess can be both patricide and a defence against it", Norman Reider, *art. cit*. p

acest conflict oedipial stă la baza tuturor legendelor despre originea jocului de şah[1].

Următorul grup de legende este încă destul de aproape de agresivitatea temei originare, referindu-se la şah ca pregătire pentru război. Relatată de al-Adli, legenda vorbeşte despre un tânăr rege indian, prinţul Pauras, care, urmându-i la domnie tatălui său şi neavând nici un fel de experienţă războinică, trebuia să facă faţă unui adversar redutabil, şi anume Alexandru cel Mare. Pentru a-l scoate din impas, vizirul său a inventat jocul de şah, permiţându-i astfel să dobândească rapid cunoştinţele războinice şi strategice necesare. Urmează apoi legendele care vorbesc despre inventarea şahului ca substitut pentru război. Cea mai veche spune povestea unui rege indian cu un temperament pacifist care, îngrijorat de comportamentul agresiv al vasalilor săi, inventează unui joc ce le permitea acestora să-şi rezolve conflictele fără vărsare de sânge. Legendele din acest grup sunt, în opinia lui Murray, cele mai vechi cunoscute, plasându-se din punct de vedere cronologic chiar înaintea adoptării jocului de către musulmani. Diferite variante mai vorbesc despre un filozof, un înţelept, un rege chinez, un budist sau chiar despre soţia unui rege războinic.

Cu o etapă mai departe se află şahul ca divertisment sau diversiune de la război. În forma sa cea mai veche, mitul vorbeşte despre un rege războinic care, după ce îşi învinsese toţi duşmanii, se îmbolnăveşte din cauza lipsei de activitate. I-a cerut atunci unui înţelept să găsească ceva care să-l scoată din starea de plictiseală, iar acesta i-a adus jocul de şah. Învăţând funcţiile pieselor, posibilităţile de deplasare şi strategiile de luptă regele îşi regăseşte pofta de viaţă, iar şahul îşi afirmă, încă o dată, funcţia terapeutică. În variantele europene ale acestei legende se vorbeşte despre înţeleptul Ulise sau despre eroul grec Palamedes care au inventat şahul în timpul asediului Troiei ca formă de divertisment pentru soldaţii lipsiţi de activitate.

---

[1] „The theme of father-murder is therefore considered central and all other themes are derivatives, displacements, substitutions and taking distance from the central theme. Thus I cannot prove that when chess is clearly intended to be a military substitute the psychological equating of patricide and war is a valid one, but this is my hypothesis. The legends are therefore arranged in increasing distance from the central theme", *ibid.*.

Îndepărtându-ne şi mai mult de tema centrală, regăsim legende în care componenta militară nu mai intervine deloc în originea jocului, acesta devenind o luptă intelectuală, o încercare de stăpânire a lumii prin intermediul raţiunii. Într-una dintre legende, un rege indian, Hashran, îi cere înţeleptului Qaflan să inventeze un joc care să simbolizeze dependenţa şi neajutorarea omului în faţa destinului. Înţeleptul a inventat atunci nardul, un joc de zaruri elaborat, în care mişcările erau determinate de aruncarea zarurilor. Jocul era o metaforă a hazardului şi a felului în care destinul omului depinde de cât de bun sau rău îi este norocul. Tranziţia de la un joc de noroc (nardul) la unul al raţiunii (şahul) este făcută într-o legendă ulterioară. Avertizat de un brahman că simbolistica nardului este contrară preceptelor religiei, regele Balhait cere inventarea unui nou joc, unul care să valorifice calităţi precum prudenţa, sârguinţa, iscusinţa sau raţiunea şi care să se opună fatalismului jocului cu zaruri. Noul joc a fost făcut după modelul războiului, întrucât războiul reprezenta cea mai bună iniţiere în ceea ce înseamnă organizare, strategie, administrare, prudenţă, curaj, forţă, rezistenţă şi hotărâre. Un comentariu ulterior al unui scriitor musulman, aal-Mas'udi, analizează simbolistica celor două tipuri de jocuri, afirmând că, în timp ce inventatorul nardului era un fatalist care voia să arate că omul nu se poate împotrivi destinului şi că adevărata înţelepciune constă în acceptarea necondiţionată a hotărârilor sorţii, inventatorul jocului de şah era un om care credea în libertatea voinţei.

Miturile care vorbesc despre valoarea didactică a jocului sunt ceva mai rare. R. Lambe în cartea sa din 1764, *The History of Chess*, dă următorul exemplu: un om de rând, supus al unui rege hindus, sătul de aroganţa şi cruzimea monarhului său, inventează jocul de şah pentru a-i arăta acestuia cât de slab şi expus pericolelor poate fi un suveran lipsit de apărarea pionilor săi. Povestea spune că regele a apreciat această lecţie de morală şi şi-a schimbat conduita.

În fine, mai multe mituri despre originea jocului de şah pot fi puse în legătură cu tema *Mater Dolorosa*. Un manuscris musulman din secolul XV vorbeşte despre Adam ca inventator al jocului pentru a se consola după moartea fiului său preferat, Abel (iarăşi, şahul apare ca joc terapeutic) şi îi include pe Sem, Iafet şi regele Solomon ca jucători de şah. O inversare a vechiului conflict oedipian de la originea jocului de şah (aici, cel care moare fiind fiul), legenda lui Adam ca inventator al şahului reprezintă, de fapt, o masculinizare a două mituri mai vechi cu tema *Mater Dolorosa* în prim-plan. Primul dintre acestea

(menţionat în jurul anului 875) vorbeşte despre o regină profetesă, Hasiya, al cărui fiu moare în luptă ucis de un rebel. Temându-se de reacţia reginei la aflarea veştii, slujitorii săi cer sfatul filozofului Qaflan. După trei zile de reflecţie, acesta pune să se construiască o tablă pătrată formată din şaizeci şi patru de căsuţe negre şi albe, inventează piesele şi regulile jocului, declarând: „acesta este un război fără vărsare de sânge". Vestea acestei invenţii ajunge şi la urechile reginei, care-i cere filozofului să facă o demonstraţie a jocului. În momentul în care unul dintre jucători a anunţat „shah mat", atunci regina a înţeles care este adevărul şi a spus: „fiul meu este mort". O versiune mai tardivă atribuită lui Firdousi vorbeşte despre o regină ai cărei fii, fiecare dintr-o căsătorie diferită, au ajuns să se certe şi, în final, să se lupte. În cursul unei bătălii, unul dintre cei doi este găsit mort, iar regina îl acuză pe fratele său de crimă. În apărarea sa, acesta inventează jocul de şah (sau un înţelept o face pentru el), pentru a-i arăta mamei sale că un rege poate fi abandonat de slujitorii săi în luptă, poate fi chiar ucis (făcut mat) fără ca, în tot acest timp, cineva să-i dea lovitura fatală. Legenda spune că regina s-a adâncit în contemplarea jocului, refuzând să mai doarmă sau să mai mănânce, până ce moartea a eliberat-o de suferinţa sa.

Reider subliniază locul central al reginei în aceste două legende (se remarcă absenţa evidentă a regelui sau a tatălui), cu atât mai mult cu cât prezenţa femeilor în literatura musulmană este mai degrabă rară şi, mai ales, într-o epocă în care regina nu avea încă un loc pe tabla de şah. Această importanţă a reginei se datorează, în opinia sa, unei reminiscenţe a vechilor mituri matriarhale, în care Magna Mater era elementul cu adevărat indispensabil şi puternic şi în care rolul tatălui era negat. Într-un articol din 1925, Ernest Jones demonstrase importanţa sistemului matriarhal ca mod de apărare împotriva angoasei oedipiene şi împotriva pulsiunilor agresive faţă de tată[1]. Deşi par a nu avea nici o legătură cu complexul oedipian, subsidiar în toate celelalte mituri despre originea şahului, Reider demonstrează că această absenţă a tatălui în cele două legende

[1] E. Jones, „Mother-right and the sexual ignorance of savages", în *International Journal of Psychoanalysis*, vol. 6, 1925, pp. 109-130, *apud* Jacques Dextreit, Norbert Engel, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, 1984, p. 47.

orientale nu face decât să arate că „uciderea" sa a fost realizată, la nivel inconştient, într-un trecut necunoscut. Iar acesta este, de fapt, adevăratul motiv al pedepsirii mamei şi a fiilor, ei trebuind să plătească, prin moartea unuia dintre fii (sau a singurului fiu, în prima variantă) pentru o crimă săvârşită în trecut.

Cele mai multe dintre aceste legende au un final comun referitor la recompensa pe care inventatorul şahului a cerut-o. Liber să aleagă orice răsplată ar fi dorit, acesta, cu foarte puţine excepţii, are la prima vedere pretenţii mai degrabă modeste. El cere doar cantitatea de grâu (sau, mai rar, porumb) care ar rezulta din punerea unei boabe pe prima căsută, a două boabe pe a doua căsuţă, a patru boabe pe a treia, a şaisprezece boabe pe a patra, şi tot aşa, dublând numărul boabelor din căsuţă în căsuţă. Amuzat de cerere, împăratul dă ordin să fie plătit, însă când slujitorii săi calculează suma totală a boabelor realizează că nici cu tot grâul din regat nu ar putea onora cererea, cantitatea finală care ar fi trebuit să fie pusă pe ultima căsuţă fiind de 18.446.744.073.709.551.615 boabe! La final, împăratul nu ştie ce ar trebui să admire mai mult, fineţea jocului sau subtilitatea recompensei cerută. Deşi legarea inventării şahului de o subtilitate matematică ce marchează triumful inteligenţei asupra puterii materiale nu ar trebui să fie o mare surpriză, povestea a devenit foarte populară în cultura colectivă, fiind citată în majoritatea tratatelor de şah. Încercările de a decodifica misterul din spatele combinaţiei cu valenţe magice, au fost şi ele numeroase. Explicaţia citată de Murray (dintr-o sursă musulmană) pentru recurenţa cu care menţionarea acestei recompense apare în majoritatea legendelor, pare să fie o reîntoarcere la influenţa magiei şi a norocului în naşterea jocului de şah, dar şi o trimitere la legăturile invizibile între mersul lumii, curgerea timpului, sufletul uman şi alternanţa căsuţelor pe pătratul magic al jocului de şah[1]. Reider, de asemenea, vede în aceste legende o reîntoarcere la componenta magică, refulată, a şahului, dar şi

[1] „The Indians describe a mysterious interpretation of the doubling of the squares of the chess board. They establish a connection between the First Cause, which soars above the spheres and on which everything depends, and the sum of the square of its squares. The Indians explain by these calculations the march of time and of the ages, the higher influences which govern the world and the bonds which link them to the human soul", *History of Chess*, ed. cit., p. 210, *apud* Norman Reider, *art. cit*.

o reînnoire a creaţiei jocului în sine, în care înţeleptul, simbolizând spiritul, îşi dovedeşte superioritatea în faţa regelui, simbol al forţei. În plus, episodul recompensei este, în opinia sa, tot o situaţie derivată din conflictul oedipian, în care figura paternală a regelui trebuie să fie atât respectată (jocul este inventat la ordinul său), cât şi contestată şi dominată de fiul său[1].

Mai pragmatic în analiza sa dedicată jocului de şah, Alexander Cockburn consideră că nu este necesară o supralicitare a complexului lui Oedip în această situaţie, întrucât ideea „păcălirii" regelui ar fi fost oricum una care i-ar fi amuzat teribil pe savanţii musulmani medievali, acesta putând constitui în sine un motiv suficient[2]. Studiul lui Reider este interesant ca încercare de a obţine o privire de ansamblu asupra jocului de şah, însă pare puţin cam forţată interpretarea lui care limitează toate miturile la variante mai mult sau mai puţin îndepărtate ale complexului lui Oedip. Deşi nu se poate nega o oarecare tentă oedipiană în naşterea şi dezvoltarea jocului, a considera acest complex drept principala bază psihologică a jocului se transformă vrând-nevrând într-o generalizare care nu poate decât sărăci universul simbolic al şahului.

Înainte de a termina cu analiza psihanalitică a lui Reider referitoare la miturile originilor şahului aş vrea să mai menţionez o ultimă observaţie interesantă pe care acesta o face, şi anume absenţa personajelor divine din aceste mituri. În toate legendele avem de-a face cu rege, regină, vizir (general), preot, înţelept sau filozof. Deşi sunt personaje regale sau, oricum, importante în ordinea ierarhiei

[1] „In this ending to many of the legends of the origin of chess we see a return of the repressed, a return of the magical influence. I feel, also, that the story of the reward repeats the theme of the origin of chess, in that the wise man vanquishes the king and proves superior to him, thereby representing the superiority of the intellect over might and force. It is another derivative of the oedipal situation, a derivative of the cultural trends which betray the ambivalence to royalty, the father figure—pleasing him on the one hand and impoverishing him on the other", *ibid.*.

[2] „It is not really necessary here to lay such stress on the Oedipal connection: the idea of fooling the king with a numerical trap is certainly one that would amuse Muslim scholars, conscious of their dignity and superior intelligence", Alexander Cockburn, *op. cit.*, p. 105

sociale, toţi sunt oameni şi nu zei, zeiţe, semizei sau eroi divini, aşa cum sunt, în general, personajele în mituri (mai ales în miturile care vorbesc despre originile unei realităţi). Este ca şi cum şahul, spre deosebire de jocurile cu zaruri sau cu cărţi, în care hazardul joacă încă un rol destul de important, ar fi fost destinat, încă de la începuturi, să fie un joc în care norocul să fie înlocuit de raţiune:

> Absenţa divinului, a religiosului şi a magiei este izbitoare în şah. S-ar părea că a existat un moment în istoria umanităţii în care omul a hotărât să inventeze un joc lipsit de elemente religioase sau magice. În jocurile de zaruri şi de cărţi, norocul, şansa şi propiţierea magică sunt factori importanţi încă şi pot fi folosiţi pentru divinaţie. Şahul, atât în forma lui actuală, cât şi în cea din momentul creării sale, are ca element esenţial eliminarea zeilor norocului. Doar priceperea trebuia să decidă rezultatul. Victoria trebuia să fie o victorie a raţiunii. Un singur element rămâne la voia întâmplării în şah: stabilirea culorilor. Şi totuşi, în el sunt acum contopite raţiunea şi agresivitatea[1].

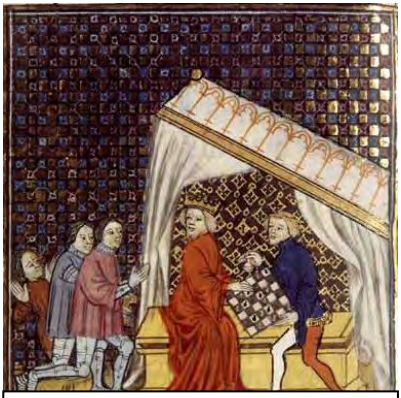
Cred că această observaţie arată mai degrabă cât de mare este dorinţa omului de a avea la îndemână un instrument în care hazardul şi norocul să nu mai fie preponderente şi în care desfăşurarea acţiunilor să depindă în totalitate de alegerile raţionale. Oglindă a lumii, şahul reuşeşte să fie aşa cum lumea nu poate, de fapt, să fie: în acelaşi timp infinit, dar şi delimitat de reguli clare şi precise. Conştient în egală măsură de faptul că nu îşi poate controla în totalitate destinul, dar şi de puterea celui mai puternic instrument al său, raţiunea, omul îşi face un joc în care să poată exploata la maxim credinţa că izbânda nu depinde decât de el.

---

[1] „The absence of the divine, the religious, or the magical in chess is striking. It is as if at some time in man's history he set out to devise a game quite devoid of religious or magical elements. In games of dice and cards, factors of luck, chance, and magical propitiation are still important and can still be used for divination. Chess, both in its present form and from the point of its invention, has as an essential element the elimination of the gods of fortune. Skill alone was to determine the outcome. The victory was to be a victory of reason. Only one element of chance remains in chess: the toss for colours. Still, in it are now fused reason and aggression", Norman Reider, *art. cit*.

De la brahmanul Sissa[1] la eroii antici Ulise, Ahile sau Palamedes, ultimul transformându-se în Evul Mediu în Palamède, cavaler sarazin, convertit la creştinism şi erou al romanelor Mesei Rotunde, rolul de inventator al şahului a revenit de-a lungul timpului unui personaj, istoric sau mitologic, al cărui simbolism s-a adăugat celui al jocului în sine şi a legendei despre naşterea sa. Atestat istoric începând cu secolele V-VI e.n., nu de puţine ori găsim mărturii literare sau plastice despre personaje precum Adam, Regele Solomon, Platon, Aristotel, Alexandru cel Mare, Hippocrate sau Galenus aşezaţi în faţa tablei de şah şi fascinaţi de magia jocului. Iniţiată, se pare, de musulmani, această practică era menită, pe de o parte, să mărească prestigiul jocului şi, pe de alta, mai ales atunci când era vorba de personaje biblice jucând şah, de dobândirea unor argumente religioase pentru practicarea jocului (mai ales că, la începuturile sale, existaseră numeroase dispute teologice în lumea islamică referitoare la legitimitatea jocului din punctul de vedere al preceptelor Coranului).

152. *Xerses, inventatorul jocului de şah*, *Liber de moribus...*, Jaccopo da Cessole, manuscris (sec. XVI)



153. *Ahile în cortul său jucând şah*, *Histoire ancienne jusqu'à César*, manuscris (sec. XIV-XV)

[1] Numele acestuia, deformat în Caïsa, a devenit numele muzei jocului de şah, *apud* Roger Caillois (coord.), *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, col. „Encyclopédie de la Pléiade", 1967, p. 898.

154. *Ulise jucând șah*, *Epistola din Orthéa*, Christine de Pizan (sec. XV)

155. *Prezentarea jocului de șah importat din India regelui sasanid Chosroès*, *Shâh-nâma*, *Cartea regilor*, Firdousi, sec. XI, manuscris (copiat în 1604)

156.*Chaturanga –,Libro de los juegos*, tratat realizat pentru Alphonse X Înțeleptul, (sec. XIII)

157. *Maur și creștin jucând șah*, *Libro de los juegos* (sec. XIII)

III.4.1.2. Din Orient în Occident

„Când jucătorii aprigi au plecat / Şi când uitarea vremii i-a-ngropat,
Fii sigur însă: jocul n-a-ncetat. / În răsărit războiul s-a aprins
Şi-n jocul lui pământu-ntreg l-a prins. / Ca celălalt, se joacă ne-ncetat."[1]

Dificultatea stabilirii unei date de naştere exacte se datorează în parte şi definiţiei care este dată jocului. Dacă este adoptată o definiţie riguroasă, dar precisă, începuturile jocului de şah ar trebui situate în 1964, anul în care Federaţia Internaţională de Şah (F.I.D.E.) a pus bazele codului modern al jocului. Dacă, în schimb, adoptăm o definiţie mai lejeră – de exemplu, un joc care constă în deplasarea pieselor pe o suprafaţă împărţită în pătrăţele – atunci putem găsi precursori ai acestui joc în toată lumea antică, din China, India, Mesopotamia şi Egipt până în Grecia şi Roma, unele jocuri fiind atestate încă din mileniul al III-lea î.e.n.[2].

Urmând istoria lui Murray din 1913[3] majoritatea cercetătorilor admit că strămoşul jocului de şah modern este jocul indian *chaturanga* (sau *tchaturanga*) apărut în secolele V-VI e.n (aprox. 570) în Nord-Estul Indiei. Termenul apare în numeroase texte vechi: *Cartea imnelor*, *Rig Veda* sau *Mahabharata*. Format din două rădăcini sanscrite – *chatur*, „patru" şi *anga*, „parte, membru", înseamnă literar „cu patru părţi" sau „cu patru membri" (după alte traduceri „jocul celor patru regi"), ceea ce face referire la împărţirea clasică a armatei indiene antice, compusă din patru formaţiuni care se regăsesc şi în joc: carele de luptă, cavaleria, elefanţii şi infanteria, toate sub comanda unui rajah. Oglindă a lumii care i-a dat naştere, jocul reflecta, iniţial,

---

[1] Jorge Luis Borges, *Şah I*, în *Poezii*, traducere Andrei Ionescu, Iaşi, Polirom, 2005, p. 73.

[2] „Les premiers jeux que nous puissons considérer comme ancêtres du jeu d'échecs moderne étaient faits de quadrillages sur lesquels on déplaçait des pièces. On a trouvé trace de tels jeux dans les fouilles de Harappa et Mohenjo-Daro (Pakistan-IV^{e} millénaire) ainsi qu'à Tepe-Gawra (Mésopotamie-IV^{e} millénaire). Plus près de nous (1200 avant notre ère), une peinture thébaine représente le pharaon Ramsès III jouant à un jeu de ce type", Jacques Dextreit, Norbert Engel, *op. cit*., p. 19.

[3] H.J.R. Murray, *A History of Chess*, Oxford, 1913.

luptele interne pentru putere din India antică, fiind conceput ca un război de cucerire.

Jucat pe o tablă de 64 de căsuţe (tabla rituală de 8 x 8 căsuţe simbolizează în cultura indiană veche ordinea cosmică), chaturanga presupunea înfruntarea dintre patru jucători, fiecare tabără având un rege, un cal, un elefant, o corabie (mai târziu un car) şi patru pioni (infanterişti) în prima linie. Se juca cu zaruri cu patru faţete, numerotate de la 2 la 5, acestea stabilind care era piesa ce trebuia mutată. Considerat joc intelectual prin excelenţă, la origini şahul a fost, se pare, un joc de hazard. În jocul indian, carul de luptă traversează în linie dreaptă eşichierul în toate direcţiile. Elefantul avansează câte două căsuţe în diagonală, iar cavalerul sare la dreapta şi la stânga. Pionul se deplasează căsuţă cu căsuţă şi dacă ajunge la ultima căsuţă opusă taberei sale este transformat într-o piesă superioară. În timpul jocului se pot stabili alianţe tactice între adversari, însă atunci când un jucător capturează regele unui rival îi ia totodată şi celelalte piese. Partida se termină atunci când sunt capturate ultimele piese. Punctajul se face în funcţie de numărul şi valoarea pieselor adunate. În cazul în care se joacă pe bani, sumele sunt împărţite proporţional cu valoarea pieselor. Considerat ca primul joc de război, chaturanga s-a răspândit în India atât în rândul oamenilor simpli (prin aşa-zisele „case de joc" antice), cât şi în palatele princiare.

Migrarea jocului din nordul Indiei înspre principatele din vest, puternic impregnate de cultura greacă, a adus cu sine şi primele modificări: zarurile au fost suprimate, raţiunea luând locul hazardului, iar înfruntarea celor patru regi s-a transformat într-un duel între doi adversari, un „ministru" luând locul regelui decăzut. În această formă, şi prin mijlocirea neguţătorilor itineranţi sau a triburilor asiatice nomade, jocul a trecut, la mijlocul secolului VI, de la indieni la perşi sub denumirea *Shahtrang* (sau *Shahtranj*). Numele modern al jocului se trage, de altfel, de la cuvântul persan care înseamă „rege", *Shah* („rege"), formula finală *şah mat* însemnând „regele e mort"[1]. O

[1] Marilyn Yalom în cartea sa despre naşterea reginei în jocul de şah menţionează şi o altă interpretare în care expresia se poate traduce prin „regele a încremenit": „The Persian term shāh māt [...] eventually came down

legendă persană menţionează faptul că un ambasador indian a adus „jocul celor patru regi" la curtea şahului Persiei Khosrô I Anushirwan (sau Chosroès Anushirvân; 531-579), pentru a-i testa inteligenţa. Cert este că, după anul 550, mai multe scrieri menţionează prezenţa shatranj-ului în societatea persană.

Cucerirea Persiei de către arabi în a doua jumătate a secolului VII (aprox. 651) a însemnat răspândirea jocului, mai întâi în spaţiul musulman şi apoi, începând cu secolele X-XI, şi în cel european. Beduinii îl aduc în Peninsula Arabică, iar mongolii îl răspândesc în nord, până în Rusia. Folosirea figurinelor, interzisă în Coran, atrage însă critica teologilor musulmani, motiv pentru care piesele arabe devin din ce în ce mai stilizate, aceasta fiind şi forma sub care au fost cunoscute mai întâi în Europa. Pentru justificarea practicării jocului, în Evul Mediu au circulat numeroase legende musulmane cu personaje biblice care jucau şah: Adam, Sem şi Yaphet, fii lui Noe, regele Solomon şi chiar profetul Mahomed. Tot arabilor li se datorează primele tratate de şah – Al-Adli redactează *Cartea şahului* în 842 la comanda şeicului Harun al-Rashid. Un împătimit al jocului, şeicului i se datorează şi organizarea primului campionat de şah, în 847. Din această perioadă sunt consemnate şi primele analize ale finalurilor de partidă şi primele probleme şahiste. Odată cu cucerirea Spaniei şi Portugaliei de către arabi, jocul a cunoscut o expansiune considerabilă în întreaga Europă[1]. După anul 1200 apar şi primele tratate europene dedicate „jocului regilor": *Libro de los juegos,* o antologie realizată în 1283 la porunca lui Alphonse X, rege al Castiliei şi pasionat al şahului, şi *Le Livre des échecs moralisés* (cca. 1315) a lui Jacoppo da Cessole. În ceea ce priveşte literatura dedicată şahului, spre deosebire de tratatele musulmane, mult mai interesate de combinaţii şi probleme

to us as «check mate», which literally means «the king was dumbfounded» or «exhausted», though often is translated as «the king died»", *Birth of the Chess Queen: A History*, f.l., Harper Perennial, 2005, p. 5.

[1] Tot Marilyn Yalom citează atât un loc şi o dată precisă, cât şi numele celui care a adus şahul pe teren european: „Chess was introduced at the court of Córdoba, the seat of Spanish Islam, in 822 by an influential musician from Bagdad named Ziriab", *op. cit*., p. 10.

intelectuale, nobilii europeni se dovedeau a fi mai interesaţi de simbolistica jocului.

De-a lungul evoluţiei sale, şahul a trecut printr-un şir de transformări succesive, în funcţie de societăţile care-l practicau. Jocul indian de origine diferă de cel persan adus de arabi în Europa unde a suferit alte modificări. Joc de reflecţie, şahul poate sta drept indicator pentru diferite tipuri de gândire care caracterizează societăţile la un moment dat al evoluţiei lor[1]. După anul 1000 şahul s-a răspândit şi în Europa prin două căi de difuzare, una mediteraneană prin Spania (prima menţionare a jocului e făcută într-un text catalan[2]) şi Sicilia, către Italia şi Franţa, şi una septentrională, către Anglia, Germania şi ţările scandinave, prin scandinavii care făceau comerţ cu bizantinii şi otomanii. De asemenea, şi cruciadele au avut rolul lor în adoptarea de către europeni a acestui joc practicat de musulmani de mai bine de trei secole. Numeroase manuscrise iluminate înfăţişează musulmani şi creştini în faţa unei table de şah sau cruciaţi în faţa oraşului Ierusalim refuzând să mai lupte, atraşi de magia jocului. În mai puţin de un secol, jocul se răspândeşte în toate straturile societăţii feudale a Europei[3].

---

[1] „Până în secolul al XVI-lea, momentul în care în Europa jocul se stabilizează în aspectele şi regulile sale «moderne», au avut loc numeroase mutaţii, uneori profunde. Astăzi, specialiştii cad de acord asupra faptului că anume în momentul în care trece din India de Nord în Persia, la începutul secolului al VI-lea al erei noastre, jocul capătă o structură suficient de asemănătoare celei care i-a rămas ulterior pentru a fi calificat de-acum înainte «joc de şah». Mai mult decât India – leagăn indeniabil al jocului –, Iranul şi cultura persană au constituit neîndoielnic laboratoru-i decisiv", Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit.*, p. 310.

[2] „Cel mai vechi text occidental care menţionează jocul de şah este unul catalan şi datează de la începutul secolului al XI-lea: într-un document din 1008, contele de Urgel Ermengaud I îşi lasă ca moştenire piesele jocului de şah bisericii Saint Gilles", *ibid.*, p. 309.

[3] „Les croisades vont définitivement assurer l'introduction et le succès des échecs dans l'Europe médiévale, jusqu'en Islande et en Russie. Pour les nobles féodaux, c'est le seul jeu de réflexion existant, et qu'il soit à l'image de la guerre ajoute encore à sa séduction. Il fait partie intégrante de la vie quotidienne des châteaux, il occupe une place de choix dans la littérature médiévale, il figure dans l'éducation des jeunes nobles des deux sexes et,

III.4.1.3. Sosirea jocului în Occident

De multe ori, piesele din prima perioadă a difuzării jocului în Europa (secolele X-XI) scoase la iveală de descoperirile arheologice sunt mai mult obiecte de lux decât piese de joc. Confecţionate din materiale preţioase – os, fildeş, jais, lemn preţios –, de dimensiuni mari, decorate cu aur, argint, cristal sau perle, ele sunt adevărate opere de artă, menite a fi tezaurizate, nu folosite. Cel mai celebru este jocul numit „al lui Carol cel Mare" produs în sudul Italiei la sfârşitul secolului XI. Charlemagne, care a domnit între 768-814, nu a cunoscut jocul de şah, adus de arabi în Europa abia două secole mai târziu, însă abaţia regală de la Saint-Denis a păstrat timp de secole o colecţie de piese de fildeş de o frumuseţe deosebită pe care o legendă din secolul XIV i le-a atribuit. Conform acesteia, piesele erau un dar din partea şeicului Harun al-Rashid (marele pasionat de şah) cu ocazia încoronării lui Carol ca împărat al romanilor în anul 800. În realitate, piesele nu datează din acea perioadă, ci din secolul XI şi au fost produse într-un atelier din Italia meridională, cel mai probabil în Salerno, principala rezidenţă a ducilor normanzi din Italia, pentru un comanditar necunoscut (printre cei mai probabili comanditari se numără ducele normand Robert Guiscard, papa Grigore VII, abatele Suger de la Saint-Denis sau regele Philippe Auguste).

De dimensiuni neobişnuite (mai mult de 15 cm înălţime şi, unele dintre ele, cântărind până la un kilogram), piesele nu sunt destinate jocului, fiind prea mari pentru a fi manipulate pe o tablă de joc, ci mai degrabă tezaurizării. Funcţia lor nu este atât ludică, cât simbolică. Legarea jocului de numele împăratului Carol cel Mare şi plasarea lui la Saint-Denis alături de alte comori ale coroanei îi sporeşte încărcătura simbolică şi contribuie la consolidarea prestigiului său în societatea feudală şi înscrierea într-o tradiţie dinastică[1]. De asemenea, pomenirea numelui legendarului calif al

---

pour les femmes, il est un des rares domaines leur permettant de se poser en égales des hommes", Jacques Dextreit, Norbert Engel, *op. cit.*, p. 21.

[1] Pentru mai multe detalii se poate consulta cartea lui Michel Pastoureau dedicată în întregime acestui subiect – *L'échiquier de*

Bagdadului, Harun al-Rashid, personaj în *O mie şi una de nopţi*, conferă în plus jocului şi o inestimabilă forţă onirică.

Pe lângă dimensiunea excepţională a pieselor, încă un lucru mai este evident la o primă analiză, şi anume caracterul lor figurativ. Constrânşi de preceptele Coranului, arabii realizau piese de şah stilizate şi abstractizate, de multe ori acestea putând fi identificate doar în funcţie de forma şi ornamentul lor. Astfel, este greu de spus dacă o astfel de piesă din fildeş, datând din secolul IX şi depozitată actualmente la Biblioteca Naţională a Franţei, decorată cu motive florale şi geometrice, este rege sau vizir, întrucât este singura păstrată şi nici o comparaţie cu celelalte piese nu mai este posibilă. Spre deosebire de piesele stilizate islamice, care au fost primele introduse în Europa, piesele din „jocul lui Charlemagne" sunt mult mai uşor identificabile, deşi nu sunt atât de bogat împodobite ca piesele de şah indiene. Echipamentul militar al cavalerilor şi al pionului (scut în formă de migdală şi coif ascuţit dotat cu apărătoare pentru nas) permite chiar datarea pieselor undeva în jurul anilor 1080-1090. De tip normand, acest echipament este asemănător celui figurat pe celebra tapiserie de la Bayeux (1066-1077) care înfăţişează cucerirea Angliei de către ducele normand Guillaume Cuceritorul.

Deşi Biserica se opunea practicării acestui joc, ca de altfel oricărui alt joc, prezenţa pieselor de şah în tezaurul abaţiilor medievale este un lucru destul de obişnuit, ceea ce arată că diabolic propriu-zis nu era considerat decât jocul în sine (mai ales că jocul indian iniţial presupunea folosirea zarurilor pentru a stabili mişcarea pieselor pe tablă), nu şi piesele. Valoarea lor ridicată poate constitui o explicaţie pentru toleranţa clericilor. Această tezaurizare a pieselor le anula, în definitiv, calitatea lor ludică şi, implicit, legătura cu diavolul. Materialul din care erau realizate piesele, fildeşul, nu era deloc fără importanţă, simbolistica medievală atribuindu-i acestuia calităţi magice. Făcând trimitere la lumea animală din care proveneau, piesele

---

Charlemagne. Un jeu pour ne pas jouer, Paris, 1990. O scurtă prezentare a acesteia poate fi găsită şi în *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 1996, vol. 51, nr. 1, pp. 144-145 – Michel Pastoureau et al., *Pièces d'échec*, *catalogue d'exposition*; Michel Pastoureau, *L'échiquier de Charlemagne: un jeu pour ne pas jouer* (http://goo.gl/CYavGB, site accesat ultima oară la 27 ianuarie 2014).

din fildeş dobândeau o autonomie şi o forţă pe care omul nu o putea stăpâni în totalitate, contribuind astfel la simbolistica şi fascinaţia inerentă jocului. Simbol al societăţii feudale şi curteneşti, a poseda un joc de şah, mai ales unul dintr-un material preţios, era un semn de putere, iar Biserica, deşi condamna făţiş jocurile, aprecia astfel de bogăţii în tezaurele sale[1].

Fiind transmis în Occident în două variante, cu şi fără zaruri, nobilii europeni au trebuit să renunţe treptat la varianta ce presupunea folosirea zarurilor, pentru a combate opoziţia clericilor. În acest sens a rămas celebră disputa din 1061 (sau 1062) între cardinalul Damiani şi episcopul Florenţei cu privire la practicarea jocului de şah. Învinuit, într-o scrisoare către Papă, de a se fi dedat acestui joc al pierzaniei în loc să-şi dedice timpul rugăciunii, episcopul Florenţei invocă în apărarea sa faptul că a jucat, dar fără zaruri. Cu alte cuvinte, intervenţia hazardului a fost redusă la minim, şi, ca atare, şi componenta diabolică a jocului. În plus, în timp ce preceptele Bisericii interzic în mod absolut jocul de zaruri, ele nu spun nimic despre jocul de şah, prin urmare, admit, tacit, legitimitatea lui. Damiani nu acceptă argumentele episcopului, spunând că toate jocurile sunt, din punct de vedere teologic, adunate sub denumirea de *alea* (lat. „noroc"), prin urmare, şi şahul. Neavând încotro, episcopul Florenţei îşi admite greşeala şi promite să se pocăiască pentru a fi iertat de păcate. Deşi foarte popular printre mulţi dintre oamenii clerului, va trebui, totuşi, să mai treacă un secol până când Biserica să permită practicarea şahului, cu menţiunea clară că acesta trebuie jucat fără zaruri şi doar pentru amuzament, fără încercarea de a obţine un profit din această activitate.

Începând cu secolele XII-XIII, practicarea jocului începe să ia amploare, mai întâi la curţile nobiliare sau princiare, ca substitut (sau sublimare) a instinctului războinic şi ca parte integrantă a culturii

[1] „Atitudinea faţă de joc este una, atitudinea faţă de piese cu totul altceva. Şi asta din cauze diverse, dar principala ţine, probabil, de faptul că multe piese de şah medievale, printre cele mai mari şi mai frumoase, nu sunt făcute pentru a juca. Destinaţia lor este diferită, mai preţioasă şi mai solemnă: să fie stăpânite, arătate, atinse, tezaurizate. Locul lor nu este pe tabla de şah, ci într-un tezaur. Pretinsele piese ale lui Carol cel Mare răspund acestei funcţii: nu sunt pioni pentru a juca şah, ci obiecte simbolice. Aceste piese nu au nimic ludic în ele", Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit*., p. 317.

curtezane, pentru ca mai apoi să se răspândească la toate nivelurile societăţii (chiar şi în rândurile oamenilor Bisericii). Această răspândire a jocurilor, a tuturor jocurilor, nu numai a celui de şah, atât printre nobili, cât şi în rândul celor care munceau, ridică două întrebări importante: în primul rând, dacă exista în Evul Mediu un timp liber alocat activităţilor ludice şi, în al doilea rând, care erau categoriile predilecte de jucători?[1].

Integrându-se în cultura cavalerească şi curtenească, şahul este pus în aceeaşi categorie cu turnirul, războiul, vânătoarea, slujirea seniorului (sau a doamnei) şi apărarea celor slabi. Deşi practicat şi de alte segmente ale societăţii (şcolari, studenţi, dregători, „slujbaşi" etc.), şahul are cel mai mare succes printre nobili şi războinici şi, de asemenea, printre doamnele de la curte, cu atât mai mult cu cât, datorită regulilor sale, pune pe plan de egalitate femeia şi bărbatul. Ca şi vânătoarea şi turnirul, jocul devine în scurt timp prilej de etalare a bogăţiei (de aici şi dimensiunile mari ale pieselor şi confecţionarea lor din materiale preţioase) şi a calităţilor războinice sau intelectuale. Un joc adus din Orient, „ţară a semnelor şi a viselor, dar şi sursă inepuizabilă a tot felul de «minuni»"[2], nu putea fi decât bogat simbolic, mentalitatea feudală a Europei din acele timpuri transformând orice piesă şi orice mişcare într-un semn pentru o realitate secundă ascunsă în spatele aparenţelor. De aici şi integrarea lui în ritualurile iubirii curteneşti şi nu numai, întrucât, în scurt timp de la adoptarea sa, şahul devine una dintre distracţiile preferate ale nobililor – aproape că nu există castel din Europa în care săpăturile arheologice să nu reveleze prezenţa jocului.

---

[1] „Se poate spune cu exactitate cine joacă în societatea medievală? Deşi un răspuns global pozitiv poate fi luat în considerare, aceasta pune totuşi numeroase probleme. Un joc nobil ar proba valorizarea practicilor ludice în sânul elitei. Un joc al clericilor ar demonstra impactul redus al interdicţiilor ecleziastice. Cât priveşte jocul oamenilor care muncesc, fie ei agricultori, artizani sau comercianţi, acesta ar consacra existenţa, încă din Evul Mediu, a unui timp liber, adică a unui timp în surplus faţă de timpul consacrat obligatoriu muncii şi de cel ocupat de obligaţiile domestice, sociale sau administrative", Jean-Michel Mehl, art. „Jocul", în Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, *ed. cit*., p. 381.

[2] Michel Pastoureau*, op. cit*., p. 311.

De asemenea, menţiunile despre partidele de şah sunt frecvente în romanele cavalereşti. În timp ce aventurile lui Palamède, eroul Mesei Rotunde al cărui blazon era chiar eşichierul în pătrate albe şi negre, erau urmărite şi apreciate atât de doamne, cât şi de cavaleri, povestea celor mai populari eroi ai literaturii curteneşti, Tristan şi Isolda, începe în timpul unui joc de şah, când beau din filtrul iubirii (care nu le era destinat) pe corabia ce îi ducea către regele Marc. O relatare despre Lancelot şi Guinevere ce are ca subiect acest joc arată în ce măsură şi cum a fost adoptat acesta în amorul curtenesc. Ajungând la curtea regelui Arthur, Lancelot urcă în odaia reginei, unde un paj aduce un joc de şah şi îl pune între cei doi. Guinevere îi cere cavalerului să îngenuncheze în faţa ei (ritual specific corteziei), aranjează piesele în aşa fel încât nimic să nu pară suspicios doamnelor din suita sa, şi îşi desface voalul. Atunci când doamnele din suită nu sunt atente se apleacă peste tabla de şah şi îl sărută pe Lancelot. Răspunzându-i pasional, acesta dărâmă din greşeală toate piesele, atrăgând astfel atenţia pajilor care vin să le ridice de pe jos şi, evident, a doamnelor de companie care îşi manifestă zgomotos dezaprobarea[1]. Deşi regulile stricte ale societăţii feudale nu permiteau ca un bărbat şi o femeie să stea singuri, acestea puteau fi încălcate când era vorba de o partidă de şah, motiv pentru care jocul putea fi folosit cu succes de îndrăgostiţi pentru a petrece câteva clipe feriţi de ochii lumii.

158. Vedere de ansamblu a „jocului lui Charlemagne”, Italia meridională, fildeş (sf. sec. XI)

[1] *Apud* Alexander Cockburn, *op. cit.*, p. 224.

159. *Charlemagne primind cadouri din partea sarazinilor, în Grandes Chroniques de la France* (sec. XIV)

160. *Partidă de şah*, Boccaccio, *Decameronul*, manuscris iluminat (1432)

161. *Lancelot du Lac aducându-i reginei Guinevere un joc de şah magic*, manuscris iluminat (sfârşitul sec. XIII)

162. *Tristan şi Isolda bând elixirul iubirii*, Gaultier de Moap, *Tristan de Léonois*, manuscris iluminat (sec. XV)

III.4.1.4. Adaptarea jocului la contextul european

„O caracteristică a mentalităţii medievale era cea de a găsi un simbolism în aproape orice aspect al lumii materiale. Şahul nu făcea excepţie."[1]

Ajuns pe teren european, jocul a suferit modificări substanţiale, adaptându-se realităţilor culturii medievale. Zarurile au fost definitiv eliminate în secolul XII (ceea ce a dus, în cele din urmă, şi la acceptarea jocului de către Biserică, întrucât elementul hazard era redus la minim), iar unele piese şi-au schimbat complet funcţia şi înfăţişarea ajungând până la deosebirea totală de piesele originale şi fiind integrate într-un sistem simbolic cu totul diferit. Din jocul persan au fost păstraţi Regele (care era miza jocului şi piesa în jurul căreia se coagulau toate forţele), Cavalerul şi Pionul, acestea fiind, de altfel, singurele care nu puneau nici o problemă de identificare. De asemenea, s-a mai păstrat denumirea jocului, *şah* („rege"), formula finală *şah mat* („regele e mort") şi structura tablei de joc (64 de căsuţe pătrate).

În scurt timp de la introducerea sa, şahul a devenit jocul de societate prin excelenţă, activitatea preferată a societăţii aristocrate medievale. Stăpânirea jocului de şah era, de altfel, parte integrantă a educaţiei cavalereşti[2]. Conform unei scrieri de la începutul secolului XIII, *Chanson de Gui de Nanteuil*, pentru o bună deprindere a jocului era necesar ca învăţarea sa să înceapă de la vârsta de şase ani[3]. Numai astfel un cavaler putea ajunge la fel de iscusit ca şi Bédoïer, conetabilul regelui Arthur, cel pe care toate romanele Mesei Rotunde îl prezintă drept cel mai mare jucător al timpului său. Numeroasele piese medievale scoase la iveală de săpăturile arheologice demonstrează evidenta popularitate a jocului în epocă. Încă destul de

[1] „It was characteristic of the medieval mind to detect symbolism in almost every aspect of the material world. Chess was no exception", *ibid.*, p. 115.

[2] După cum afirmă istoricul Michel Pastoureau, „începând cu secolul al XII-lea, a juca şah ţine din plin de cultura curtezană, iar lumea este mândră să demonstreze că are competenţă şi talent în acest domeniu", *op. cit*., p. 333.

[3] Michel Pastoureau, *La vie quotidienne en France et en Angleterre au temps des chevaliers de la Table Ronde*, Paris, Hachette, 1976, p. 139.

rare la finalul secolului XI (perioada în care a fost datat legendarul „joc de şah al lui Charlemagne"), acestea se multiplică considerabil în decursul următoarelor două secole – istoricul H.J.R. Murray estimând că secolul XIII a constituit în Europa apogeul răspândirii jocului de şah. În perioada următoare, se constată o scădere a mărturiilor arheologice, însă aceasta nu demonstrează şi o micşorare a popularităţii jocului, ci, din contră, faptul că piesele nu mai sunt realizate doar din materiale preţioase (fildeş, corn, os, chihlimbar etc.), ci şi din lemn, ceea ce le face mult mai perisabile.

De lemn, fildeş sau metal, jocul de şah este de foarte multe ori un obiect de lux pe care proprietarul său îl expune cu mândrie, indiferent dacă-i cunoaşte sau nu regulile. Înainte de a servi scopului său ludic poate constitui o valoare în sine datorită materialului din care este realizat sau măiestriei cu care au fost sculptate piesele. De obicei de mari dimensiuni, până la finalul secolului XII, tabla de şah nu era constituită neapărat din alternanţa a două culori. Pe o suprafaţă monocromă (în general albă), cele 64 de căsuţe erau delimitate prin trasarea unor linii, care puteau fi accentuate prin vopsirea în roşu. Mai târziu alternanţa căsuţelor de culori diferite s-a generalizat, întrucât permitea o mai bună urmărire a mişcărilor pieselor, dar şi datorită faptului că unele piese (Nebunul, de exemplu) trebuiau să-şi păstreze aceeaşi culoare pe tot parcursul jocului.

Absenţa Reginei şi a Nebunului reprezintă o altă diferenţă evidentă a primei perioade a jocului medieval de şah. Vizirul şi *Al-fil*-ul (elefantul) arabo-persan încă nu au fost „europenizaţi". La fel, nici Turnul nu şi-a terminat metamorfoza, fiind înfăţişat fie ca un soldat foarte bine echipat, fie ca un animal ce poartă în spate un turn sau, mai frecvent, printr-o scenă cu două personaje (un cuplu biblic, Sfântul Mihail în luptă cu dragonul, doi monştri înlănţuiţi sau doi cavaleri în luptă). Deplasarea pieselor se face într-o manieră mai degrabă lentă decât dinamică, Regele, Vizirul şi Pionul înaintând câte o căsuţă (Regele în toate direcţiile, Vizirul pe diagonală, iar Pionul numai înainte), Al-fil-ul se deplasează câte două căsuţe pe diagonală (putând sări, ca şi Cavalerul, peste alte piese), iar Turnul se deplasează în linie dreaptă cu câte o căsuţă, două sau trei deodată.

Ca şi astăzi, scopul principal al jocului era punerea regelui advers în poziţie de *mat*. Însă victoria finală nu era cea mai importantă pentru jucătorul feudal. Ca şi în turnirele medievale, jucătorul cel mai admirat nu era cel care a obţinut victoria, ci „cel care a realizat cele

mai frumoase mişcări”[1]. Importantă era lupta în sine, şi nu câştigul imediat. De altfel, spre deosebire de jocul indian şi cel arab, văzut ca o metaforă a războiului, şahul feudal european era mai aproape de luptă decât de război. De aici şi importanţa „mişcărilor frumoase”, în defavoarea unei victorii cu orice preţ. Până la sfârşitul secolului al XII multe texte literare menţionează că, la fel ca în cazul războaielor feudale, nu este necesar ca jocul să se termine cu victoria uneia dintre părţi. În cazul în care un rege se află în *mat* poate fi deplasat cu câteva căsuţe pe o altă poziţie, iar jocul poate continua. Şahul este astfel mai degrabă o suită de lupte separate, piesă contra piesă, decât o strategie de anvergură care să implice toate piesele de pe tablă[2]. Acest lucru poate explica şi de ce medievalii nu sunt deranjaţi de mişcarea lentă a pieselor şi de posibilităţile lor restrânse de combinare. După secolul XIII însă regulile războiului şi ale şahului se schimbă, luptele singulare şi hărţuirile feudale fiind abandonate, atât pe tabla de şah, cât şi pe câmpul de luptă, în favoarea unor bătălii strategice care renunţă la bravură şi paradă şi se concentrează pe obţinerea victoriei[3].

163. *Partidă de şah degenerând în asasinat*, Renaut de Montauban, manuscris iluminat (cca. 1462-1470)

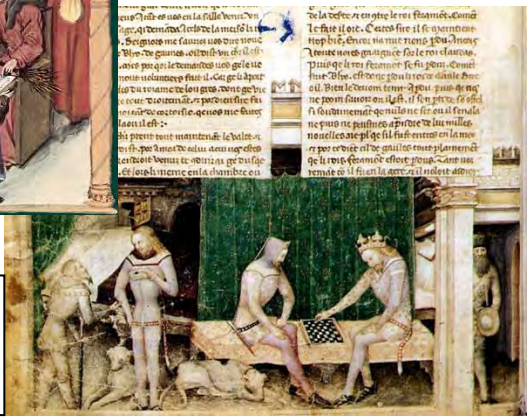
164. *Partidă de şah „curtenesc”*, *Les Échecs amoureux*, manuscris copiat şi pictat de Louise de Savoie (1500-

[1] Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit.*, p. 334.

[2] *Ibid.*, p. 334.

[3] „La răscrucea secolelor al XII-lea şi al XIII-lea, totuşi, această situaţie evoluează. Lupta împotriva necredincioşilor le-a dat treptat creştinilor obişnuinţa şi gustul pentru rezbel, iar în luna lui iulie 1214 are loc prima mare bătălie adevărată între creştinii din Europa Occidentală: la Bouvines. De-acum înainte, războiul feudal se transformă, îşi fac apariţia războaiele «naţionale», raporturile dintre jocul de şah şi mizele militare devenind din ce în ce mai strânse”, *ibid.*, p. 323.

165. *Cardinalul joacă cu regele*, François Demoulin, *Dialogue à deux personnages par lequel un homme apprend a vivre seurement*, manuscris iluminat (1505)



166. *Regele Arthur îl înfruntă pe Bédoïer într-o partidă de șah*, *Guiron Curteanul*, Rusticien de Pise (cca. 1370-1380)

167. *Joc de șah*, catedrala Winchester, capitel (sec. XI-XII)

168. *Partidă de șah*, Notre-Dame de Chartres, vitraliu (sec. XII)

169. *Partidă de șah*, Vitraliu, Palatul Bessée, Villefranche sur Saone (1430-1440)

III.4.1.5. Regândirea jocului de şah

„În colţul lor sever, gravi jucători /
Mişcări încearcă.
Pe tăblia mută/Din noapte până-n zori lent piese mută /
În spaţiu-nchis de vrajbă-ntre culori./
Sclipesc pe tablă magice rigori. /
Sunt forme: turn homeric, cal nervos,/
Regină mândră, rege sperios, /
Nebun încrâncenat, pioni uşori."[1]

Joc oriental, născut în India, transformat în Persia şi ţările arabe, şahul rămânea, în afara evidentei legături cu războiul, un joc destul de îndepărtat de mentalitatea omului medieval. „Omorârea" regelui advers, mişcarea pieselor, funcţiile lor, opoziţia culorilor, numărul căsuţelor de pe eşichier, nenumărate elemente îl derutau şi se cereau clarificate... sau schimbate. A fost nevoie de mai mult de două secole pentru ca jocul să se adapteze pe teren european şi să fie transformat conform propriilor coduri culturale. Renunţarea la zaruri, transformarea pieselor, atât ca reprezentare, cât şi ca funcţie, învestirea jocului cu o puternică dimensiune simbolică, toate au condus la transformarea jocului dintr-o oglindă a războiului, într-una a societăţii curteneşti, specifică Europei medievale. Componenta simbolică a continuat să fie deosebit de puternică pe întreg parcursul Evului Mediu, chiar în detrimentul caracterului ludic. Abia odată cu Renaşterea, sub influenţa jucătorilor spanioli şi italieni, mersul anumitor piese se accelerează (Regină, Nebun, Turn) şi partidele vor deveni mai dinamice, născându-se astfel jocul modern, cel pe care îl cunoaştem şi astăzi. Însă, cum se prezintă jocul de şah în Evul Mediu european? Cum este el jucat? Care sunt piesele şi care este natura lor?

Formată dintr-o combinaţie de culori interzisă de regulile heraldicii şi deloc pe placul mentalităţii medievale, tabla de joc indiană şi persană, compusă iniţial din căsuţe negre şi roşii, sau monocromă, este schimbată în Occident prin combinaţii ale albului cu cele două contrarii ale sale: roşul şi negrul[2]. Astfel, până la mijlocul

[1] Jorge Luis Borges, *Şah* I, în *Poezii*, *ed. cit.*, p. 73.

[2] În lucrarea sa *O istorie simbolică...*, Michel Pastoureau vorbeşte despre rolul heraldicii în modelarea sensibilităţii coloristice medievale.

secolului XIII, pe eşichier se înfruntă mai întâi cuplul alb-roşu (considerat de Pastoureau drept cuplul de contrarii cel mai puternic pentru sensibilitatea creştină feudală), pentru ca, începând cu a doua jumătate a aceluiaşi secol, să se impună pentru totdeauna cuplul alb-negru, mult mai bogat în semnificaţii după ce culoarea neagră a început să fie valorizată pozitiv, drept culoare a smereniei şi modestiei. În plus, răspândirea teoriei aristotelice a culorilor, care considera albul şi negrul drept cele două extreme ale tuturor culorilor, a îmbogăţit semnificaţia contrastului dintre cele două (viaţă şi moarte, zi şi noapte, virtute şi păcat etc.)[1]. De asemenea, piesele puteau împrumuta culoarea materialului din care erau realizate, aceasta variind astfel de la alb la roşu, verde sau galben.

De-a lungul timpului, *eşichierul* indian a fost transformat în funcţie de simbolistica numerelor şi a formelor în culturile care a fost adoptat jocul (ajungându-se astfel la o suprafaţă mai mare de 12x12 căsuţe sau, din contră, la una restrânsă de 6x6, 7x7 sau 6x8). Occidentul a păstrat însă formula iniţială a pătratului de 64 de căsuţe (8x8), deşi, spre deosebire de cultura indiană antică, aceste numere nu mai aveau pentru european o semnificaţie specială. Simbolistica celor 64 de căsuţe în cultura asiatică este constituită pe cea a numărului 8, fiind asociată, ca şi forma pătratului, cu spaţiul terestru: există opt direcţii (patru cardinale şi patru intermediare), opt porţi prin care străbat opt vânturi, opt munţi, opt stâlpi ce sprijină cerul pe pământ. Inspirată de structura spaţiului divin în care Brahma, zeul suprem, ocupă cele patru căsuţe centrale, iar ceilalţi zei secundari ai panteonului hindus restul de şaizeci de căsuţe, acest sistem de reprezentare octogenal era folosit de brahmani pentru realizarea planurilor templelor şi ale oraşelor. Încă din jocul antic, eşichierul a fost văzut astfel ca o reprezentare în miniatură a spaţiului terestru şi al celui divin.

Conform studiului său, regulile blazonului interziceau anumite combinaţii de culori, cum ar fi „juxtapunerea culorilor roşu şi negru, verde şi albastru, albastru şi negru" (p. 145). De asemenea, în moda vestimentară a vremii, istoricul constată după anul 1200 o regresie a anumitor combinaţii de culori: „galben şi roşu, galben şi verde, roşu şi negru şi, mai ales, roşu şi verde" (p. 149).

[1] *Ibid.*, p. 327.

170.*Chaturanga* (detaliu eșichier), *Cartea jocurilor*, Tratat realizat pentru Alphonse X Înțeleptul, (sec. XII)

171. *Maur și creștin jucând șah* (detaliu eșichier), *Cartea iocurilor* (sec. XIII)

173. Set iranian de șatranj, New York Metropolitan Museum of Art (sec. XII)

172. *Husraw I și vizirul său Buzurdjmihr* (detaliu eșichier), *Cartea regilor*. *Shâh-nâma*, Firdousi, Iran, manuscris iluminat (sec. XV)

175. *Le Jeu des échecs moralisés* (detaliu eșichier), Jacoppo da Cessole, manuscris iluminat (sec. XV)

174. *Le Gieu des eskies* (detaliu eșichier), Nicholes de S. Nicholaï de Lombardie, manuscris copiat și iluminat la Paris (începutul sec. XIV)

Occidentalul ar fi preferat cifrei 8 şi pătratului său, 64, cifre mai puternic simbolice, cum ar fi fost 3, 7 sau 12 (şi multiplii lor), numere care prin semnificaţia lor îi puteau oferi accesul la adevărurile ascunse ce guvernau lumea. Structura se impune, totuşi, în forma sa iniţială şi, deşi de multe ori în reprezentări, în picturi sau sculpturi, nu sunt reprezentate toate cele 64 de căsuţe, aceasta se poate datora mai degrabă raţiunilor practice (lipsa spaţiului), decât celor simbolice. De asemenea, se va păstra forma pătrată a tablei, deşi în opinia lui Pastoureau pentru sensibilitatea europeană dreptunghiul sau cercul ar fi fost mai potrivite ca spaţii sacre. În afară de forma pătrată, eşichierul rotund a fost o particularitate bizantină, dar care nu a avut continuitate[1].

De multe ori realizate din fildeş (material ce amintea originea lor orientală), piesele medievale erau grele şi masive constituind, ca în „jocul de şah al lui Charlemagne", o valoare în sine. Respectat pentru virtuţile sale magice şi purificatoare, fildeşul trimitea în sistemul simbolic medieval şi la animalul în sine, cu alte cuvinte la o lume sălbatică şi nedomesticită. Materie vie, el conferea pieselor de şah o autonomie şi o voinţă proprie, pe care omul nu o putea stăpâni în totalitate. Importanţa alegerii materialului, atât datorită proprietăţilor fizice, cât şi celor simbolice, reflectă şi omniprezenţa animalului în realitatea şi imaginarul oamenilor din Evul Mediu[2]. Cu toate acestea,

[1] „Noţiunea de pătrat este la rându-i importantă. Tabla de şah este un pătrat decupat în pătrate mai mici. Or, pătratul este în numeroase societăţi unul dintre simbolurile obişnuite ale spaţiului (pe când cercul simbolizează timpul), în special în Asia, unde oraşele şi palatele sunt de formă pătrată şi unde această figură serveşte la delimitarea spaţiilor sacre. Uneori este şi cazul Europei, totuşi mai rar. Pentru a face din plin din tabla de şah un spaţiu sacru, loc al mişcării şi al metamorfozei, occidentalii ar fi preferat neîndoielnic pătratului cercul sau dreptunghiul, pătratul fiind figură mult prea statică pentru a deveni teatrul unei lupte dinamice. Cu toate acestea, au păstrat-o şi au jucat cu pasiune pe această suprafaţă pe care le-a transmis-o altă civilizaţie", *ibid.*, pp. 330-331.

[2] „Fildeşul este pentru oamenii din Evul Mediu un material care nu se înrudeşte cu nici un altul, la fel de rar şi de căutat ca aurul şi pietrele preţioase, dar şi mai remarcabil date fiind proprietăţile sale fizice şi virtuţile sale medicinale şi talismanice. Numeroase texte îi laudă albeaţa, duritatea, puritatea şi inalterabilitatea. La fel de numeroase mărturisiri subliniază felul

fildeşul este rezervat mai degrabă pieselor de mare preţ şi acelor jocuri care, ca şi „jocul de şah al lui Charlemagne", sunt mai degrabă tezaurizate decât folosite. Pentru jocurile de şah obişnuite se foloseau oase (de cetacee sau mamifere mari) şi coarne (de cerb sau taur), materiale care, şi ele, păstrau ceva din identitatea animalului şi care „introduc pe tabla de şah o anumită idee de impetuozitate şi de forţă"[1]. Să joci cu astfel de piese nu era tocmai un lucru simplu, forţa simbolică a materialului adăugându-se celei a piesei. Preferinţa pentru astfel de materiale „de neîmblânzit" prelungea o anumită dimensiune mitologică a jocului care prevedea că pe tabla de şah piesele nu ascultă întotdeauna de voinţa jucătorului, ci îşi păstrează o anumită autonomie.

Alte materiale folosite pentru realizarea pieselor de şah erau cele de origine minerală (cristal, chihlimbar, coral, jasp, plus diverse alte pietre semipreţioase sau simple roci), cele din metal (aur, argint, bronz) sau cele de origine vegetală (lemn). De o natură mult mai paşnică, lemnul începe să fie folosit din secolul XIII, întrebuinţarea sa generalizându-se la finalul Evului Mediu, atunci când jocul pierde din încărcătura simbolică a epocii feudale, apropiindu-se de spiritul competitiv al erei moderne, jucătorii fiind acum impasibili „împingători de lemn" („pousseurs de bois" – expresie franceză ce datează, după Pastoureau, din secolul XVIII). Jucătorului sangvinic al epocii feudale îi urmează, astfel, jucătorul flegmatic al epocii moderne. Cu toate acesta, jocul de şah a păstrat multă vreme ideea conform căreia „piesele trăiesc pe tabla de şah prin înseşi materialele din care sunt executate, fie că sunt de origine animală sau vegetală"[2]. Această idee şi-a găsit împlinirea în practica excepţională a jocului cu fiinţe umane pe post de piese, aşa cum se spune că ar fi jucat Carol Temerarul şi Frederic II al Prusiei.

în care fildeşul este conceput ca o materie vie. În spatele fildeşului, animalul este mereu prezent, cu istoria, legenda şi mitologia sa: elefantul bineînţeles, dar şi caşalotul, morsa, narvalul şi chiar hipopotamul. Fiecare dintre aceste animale are propriile lui caracteristici simbolice şi produce un fildeş specific", *ibid.*, p. 318.

[1] *Ibid.*, p. 320.

[2] *Ibid.*, p. 321.

176. *Rege sau vizir*, piesă islamică, fildeș (sec. IX)

177. *Rege*, piesă de șah italiană, fildeș (sec. XI)

178. *Rege*, piesă de șah franceză, fildeș (sec. XII)

179. *Regi*, Jocul de șah zis „al lui Charlemagne", Italia meridională, fildeș (sec. XI)

180. *Rege*, piesă nefigurativă (sec. XI-XII)

181. *Regi*, piese medievale europene, fildeș („piese de șah Lewis", descoperite pe insula Lewis, Scoția) (sec. XII)

La fel cu schimbarea culorii pieselor şi a tablei de joc în funcţie de cuplul de contrarii cel mai puternic în perioada respectivă şi anumite piese din jocul indian şi persan au fost păstrate, fiind recunoscute (Regele, Cavalerul, Pionul), iar altele au fost schimbate în conformitate cu realităţile culturii europene medievale (Vizirul, Elefantul, Carul). Piesele se împart, pe de o parte, între figurine (sau piese majore: Rege, Regină, Nebun, Cavaler, Turn) şi pioni (sau piese minore) şi, pe de altă parte, între piese „grele" (Regina şi Turnul) şi piese „uşoare" (Nebunul şi Cavalerul). Deşi fiecare piesă are la începutul jocului o valoare absolută, odată jocul început valoarea lor se schimbă în funcţie de poziţia strategică pe care o ocupă şi de posibilităţile de colaborare cu alte piese (valoare potenţială).

Regele, piesa principală a jocului, care începând din perioada persană i-a dat şi numele (*scaccarius* în latină, *scachi* în italiană, *eschec* în franceza veche, *Schach* în germană, *ches* în engleza medievală), s-a păstrat în toate variantele jocului. Şeful armatei la indieni, perşi şi arabi a dobândit un rol mai mult simbolic în jocul occidental: deşi piesa cea mai importantă a jocului, el este totodată şi cea mai vulnerabilă. Poate face câte un pas în toate direcţiile şi în toate sensurile, însă nu se poate deplasa într-o căsuţă în care poate fi „prins" (capturat la următoarea mişcare a adversarului) şi nici nu se poate apăra singur. Situaţia este oarecum paradoxală, întrucât singurul scop al taberei adverse este chiar atacarea şi „uciderea" sa (*şah mat*). În timpul jocului, ai dreptul de a lăsa orice piesă încercuită cu excepţia Regelui. Orice pericol la adresa Regelui trebuie imediat rezolvat, chiar dacă asta presupune abandonarea strategiei de până atunci. Lucrul cel mai important este ca Regele să fie la adăpost. În „jocul de şah al lui Charlemagne" cei doi Regi din fildeş sunt piesele cele mai impozante din întreg ansamblul (mai mult de 15 cm înălţime, cu o greutate ce depăşeşte un kilogram), fiind reprezentaţi cu câte un sceptru în mână, aşezaţi pe tron şi înconjuraţi de câte doi paji. Rolul lor apare mai degrabă ca al unor suverani „de curte" decât al unor conducători militari.

Cea mai importantă nouă mişcare pe care a dobândit-o Regele pe teren european este rocada finalizată în jurul anului 1575, pare-se după o idee a spaniolului Ruy Lopez. Deşi mutările din şah presupun deplasarea unei singure piese o dată, rocada constituie excepţia de la această regulă. Putând fi realizată o singură dată într-o partidă (de fiecare adversar), rocada se efectuează prin deplasarea Regelui cu

două căsuţe spre dreapta (rocada mică) sau spre stânga (rocada mare). Există câteva reguli care trebuie respectate pentru a se putea efectua această mişcare: Regele să nu se afle în şah, Regele şi Turnul să nu fi făcut vreo o mutare până atunci, traseul pe care îl parcurg în timpul rocadei să nu se afle în raza de acţiune a unei piese adverse şi, în cazul rocadei mari, să nu mai existe nici o piesă între Rege şi Turn. Mişcarea se anunţă înainte şi se realizează mişcând ambele piese odată sau mişcându-le pe rând (Regele primul, de obicei), dar fără a face pauză. Scopul practic al acestei mişcări este acela de a permite Regelui să se pună la adăpost într-unul dintre colţurile tablei de şah şi de a atribui Turnului o activitate mai intensă în centrul eşichierului.

Ca şi suveranul pe care îl slujeşte, *Cavalerul* rămâne şi el fidel sieşi de-a lungul timpului în jocul de şah. Urcat pe un cal, *faras*-ul arabo-persan a fost ridicat la gradul de Cavaler de literatura curtenească. Nici modul său de deplasare nu se schimbă, fiind singura piesă care poate sări peste altele, prietene sau inamice. Ciudat la prima vedere, în comparaţie cu al celorlalte piese, mersul Cavalerului constă în salturi în formă de L cu modificarea permanentă a căsuţei ocupate[1]. Armura Cavalerului din „jocul lui Charlemagne" a fost identificată ca fiind tipic normandă, asemănându-se celei de pe Tapiseria de la Bayeux şi fiind datată între 1080-1090 (sau 1100). De altfel, oraşul Salerno, locul de origine al pieselor de fildeş, fusese cucerit de normanzi în 1076.

182. *Cavaleri*, Jocul de şah zis „al lui Charlemagne", Italia meridională, fildeş (sec. XI)

[1] Marele Maestru Internaţional Xavier Tartakover oferă o posibilă explicaţie pentru acest mers „ciudat" al cavalerului în cartea sa *Breviar de şah*, traducere din limba franceză de Nicolae Constantinescu, Bucureşti, Pro Editură şi Tipografie, 2007, pp. 25-26.

183. *Bătălia de la Hastings* (14 octombrie 1066), detaliu, Tapiseria de la Bayeux (1066-1077)

184. *Cavaler*, piesă de șah medievală, fildeș (sec. XII)

185. *Cavaler*, piesă medievală, fildeș (sec. XII)

186. *Cavaler*, piesă medievală, Germania de Nord (sec. XI)

187. *Cavaler*, piesă medievală, fildeș („piese de șah Lewis") (sec. XII)

În superioritate numerică, dar cu posibilităţi limitate de mişcare şi capturare, *Pionii* şi-au păstrat funcţia de-a lungul transformărilor suferite de jocul indian antic. *Baidaq*-ul arabo-persan a vedenit *pedes* în Occidentul latin, *paon* în franceză (sau *fantassin*, „infanterist") şi, în final, *Pion*. Fiind piese minore, pionii erau de-a dreptul „masacraţi" în jocurile medievale, fiind scoşi la înaintare la fel cum, în bătălii, infanteriştii erau trimişi înaintea cavaleriei. Scopul lor principal era, aşadar, protejarea pieselor nobile. În „jocul de şah al lui Charlemagne" se observă o subtilă diferenţă între felul în care erau sculptate detaliile pieselor nobile şi sculptura grosieră a pionilor. În

spatele scutului imens, omul este abia vizibil. Personajul dispare în spatele rolului. Ca şi cea a Cavalerului, îmbrăcămintea sa a fost considerată specifică sfârşitului secolului XI. Abia în secolul XVIII jucătorii şi-au dat seama de importantul lor rol strategic, mai cu seamă datorită legendarului jucător francez Philidor care considera pionii drept „sufletul şahului".

Pionii se deplasează, la fel ca în chaturanga şi shatranj, câte o căsuţă o dată, numai înainte, şi capturează în diagonală, spre deosebire de toate celelalte piese care capturează la fel cum se deplasează. Până la definitivarea regulilor jocului în secolul XV au mai obţinut posibilitatea ca, o singură dată în tot jocul (pentru fiecare pion), să se poată deplasa prima oară (dacă jucătorul doreşte) două căsuţe o dată. Dacă face această mişcare şi, astfel, trece într-o căsuţă controlată de un pion advers, amplasat pe una dintre cele două coloane alăturate, acesta din urmă îl poate captura „en passant", ca şi cum ar fi înaintat doar o căsuţă. Această captură nu poate fi realizată decât în cursul mutării imediat următoare, ca reacţie la deplasarea cu două căsuţe a primului pion. Ultima şi cea mai importantă inovaţie adusă acestei piese, şi finalizată, se pare, abia către anul 1850, este cea a transformării pionului în orice piesă, cu excepţia regelui, în momentul când a ajuns în ultima căsuţă a coloanei pe care se deplasează.

188. *Infanterist* (=*Pion*), Jocul de şah zis „al lui Charlemagne", Italia meridională, fildeş (sec. XI)

189. *Pion*, piesă de şah medievală, fildeş (sec. XII)

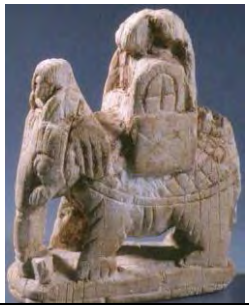
190. *Pioni*, piese de şah medievale, fildeş („jocul de şah Lewis") (sec. XII)

Deşi au primit şi noi „funcţii" în şahul european (rocada, captura „en passant", transformarea pionului), Regele, Cavalerul şi Pionul, alături de structura eşichierului, sunt elemente care s-au păstrat din jocul original. Spre deosebire de acestea, Elefantul, Vizirul şi Carul/Nava din jocul indian şi persano-arab nu şi-au mai găsit corespondent în cultura europeană şi până la finalul secolului XV s-au transformat în piese cu totul diferite, atât ca denumire, cât şi ca funcţie: Nebun/Episcop, Regină/Damă sau Turn.

Elefantul (care în jocul indian reprezenta corpul armatei) este una dintre piesele care pune probleme de recunoaştere societăţii occidentale. Mai degrabă celebru pentru valenţele sale simbolice decât prin trăsăturile sale reale, elefantul era cunoscut medievalilor mai mult din bestiarii şi din predici – era văzut ca marele duşman al Dragonului (al Diavolului), iar pielea şi colţii săi apărau de şerpi şi viermi şi erau folosite ca antidot la otravă. Fildeşul de elefant păstra proprietăţile animalului fiind simbol al castităţii, inteligenţei şi memoriei. Ajuns pe teren european, *al-fil*-ul arabo-persan („elefant") a părăsit regnul animal, luând înfăţişare umană sub denumirea latină de *alphinus*, echivalentul judecătorului, şi mai apoi de *daufin*, „conte". În reprezentări a fost din ce în ce mai stilizat, arabii nemaipăstrând decât colţii, două protuberanţe cornute deasupra unui bloc masiv (această stilizare fiind datorată cel mai probabil interdicţiei islamice de figurare a fiinţelor însufleţite), ceea ce a făcut ca europenii să nu mai recunoască figura şi să ia protuberanţele drept o mitră de episcop (în ţările anglo-saxone şi scandinave) sau o scufie de bufon (în restul ţărilor). Figura reprezentată a fost astfel denumită fie *Episcop* (Bishop), fie *Nebun* (Fou). Spaniolii sunt singurii care păstrează

denumirea arabă a elefantului, *al-fil*, denumind piesa *Alfil* (lucrul poate fi de înţeles având în vedere faptul că jocul le-a fost transmis spaniolilor direct de arabi). În „jocul lui Charlemagne" elefantul este păstrat, ceea ce arată că transformarea pieselor nu era încă definitivată la sfârşitul secolului XI[1].

191. *Elefant indian,* fildeş (sec. IX-X)



192. *Elefant iranian,* piesă de şah (sec. VIII-IX)

193. *Elefant,* piesă de şah, Italia sau Sicilia (sec. XII)

194. *Episcop,* piesă de şah, Anglia (sec. XII)

[1] „Creştinii nu înţeleg această piesă şi o supun mai multor schimbări. Fie că se sprijină pe numele arab ce desemnează elefantul, al fil, de la care formează latinescul alfinus, apoi auphinus, transformându-l pe elefant în conte (daufin, în franceza veche), în seneşal, în arbore sau în portstindard (albero şi alfiere, în italiană). Fie, mai frecvent, se bazează pe forma protuberanţelor cornute ce încoronează piesa pentru a vedea în ele când o mitră de episcop, când o scufie de bufon. Această dualitate s-a păstrat până în ziua de azi: episcopul şi mitra sa s-au menţinut pe tabla de şah în ţările anglo-saxone, pe când nebunul şi scufia sa s-au impus aiurea", Michel Pastoureau, *op. cit*., p. 324.

195. *Elefanți*, Jocul de șah zis „al lui Charlemagne", Italia meridională, fildeș (sec. XI)

196. *Episcopi*, piese de șah medievale, fildeș („piese de șah Lewis") (sec. XII)

197. *Episcop,* piesă de șah medievală, Germania (sec. XIV)

Deplasarea piesei s-a modificat, de asemenea, în decursul timpului. Dacă în jocul antic elefantul se deplasează câte două căsuţe pe diagonală (cu posibilitatea de a sări peste alte piese), în jocul modern, Nebunul (Episcopul) a devenit una dintre cele mai puternice piese, putând să se deplaseze oricât de mult vrea pe diagonală cu menţiunea că nu-şi poate schimba niciodată culoarea iniţială. Ca simbolism, episcopul

şi bufonul (sau nebunul) par a fi complet diferiţi. De fapt, este vorba de figuri ale aceleiaşi funcţii: păstrarea ordinii şi rostirea adevărului. Episcopul e cel care are grijă de ordinea societăţii, fiind însărcinat cu răspândirea cuvântului Domnului în spaţiul care i-a fost dat în îngrijire, pe când bufonul (nebunul) e cel care, ca agent al dezordinii, nu face decât să întărească ordinea existentă. Ca şi episcopul, şi el e purtătorului unui adevăr, dar al unuia subversiv, iar scufia cu clopoţei şi îmbrăcămintea sa cadrilată îl înglobează într-o zonă a derizoriului şi a râsului popular. De altfel, prezenţa Nebunului în jocul de şah naşte o întrebare interesantă referitoare la influenţele între curtea feudală reală şi curtea regală imaginară de pe tabla de şah. Deşi prezent în majoritatea curţilor regale la finalul Evului Mediu, personajul „nebunului de curte" este absent din relatările privind primele curţi feudale medievale, originea sa rămânând obscură. În această perspectivă, tabla de şah nu mai este o simplă oglindă a societăţii medievale, ci chiar un model. Un personaj atât de important în jocul de şah a putut oare servi de model pentru naşterea unui personaj real[1]?

Piesa cea mai puternică din jocul indian, Carul de război e şi el supus transformărilor, devenind cămilă la arabi, iar în spaţiul european trece prin metamorfoze succesive, de la reprezentarea cavaleriei la o scenă cu două personaje şi până la transformarea definitivă în *Turn* în secolul XV, din motive încă neelucidate complet. Ajungând în Persia, carul de luptă indian devine *rukh*, prădător rapace al mitologiei iraniene, capabil să captureze în zbor chiar şi un elefant cu ghearele sale puternice. Tradus în latină prin *rochus* şi apoi *roc* în franceza veche, se transformă în diferite animale de pradă (leu,

[1] „Il est même permis de se demander si la cour échiquéenne n'a pas parfois servi de modèle – non pas seulement de reflet – aux cours véritables. Ainsi, le personnage du «fou de cour» est inconnu des premières cours féodales mais présent dans de nombreuses cours royales et princières à la fin du Moyen Âge et au début des temps modernes. Son origine reste obscure. Est-il sorti tout droit du jeu d'échecs ? Parce qu'il avait un rôle – et un rôle important – sur l'échiquier, ne devait-il pas aussi en avoir un semblable dans chaque cour véritable ?", Dossier pédagogique, *Le jeu d'échecs*, Bibliothéque Nationale de France (Catalog internet - http://goo.gl/Aa0AVX, site ultima oară accesat la 27 ianuarie 2014).

dragon) sau în reprezentarea unei scene cunoscută în iconografia creştină (Adam şi Eva, Abel şi Cain, Sfântul Mihail omorând Dragonul, doi cavaleri în luptă, scene de vânătoare etc.)[1].

S-a presupus că reprezentarea stilizată a *rukh*-ului din jocul arabo-persan a dus la analogia cu turnurile crenelate ale unei fortăreţe. De asemenea, apropierea lingvistică dintre *rukh* şi italianul *rocca* sau englezescul *rook*, desemnând un castel sau o fortăreaţă, a întărit această legătură. În secolul XIV, cele patru Turnuri străjuind în fiecare colţ al eşichierului erau deja adoptate, simboluri ale donjonului feudal, dar şi al zidului împrejmuitor al noilor târguri medievale. În ce priveşte Carul din „jocul lui Charlemagne", acesta este realizat mai degrabă într-o manieră europeană, decât într-una orientală, reprezentând un car de luptă roman, o cvadrigă, ceea ce demonstrează că, în secolul XI, nici această piesă încă nu-şi definitivase aspectul. Metamorfozele Turnului s-au realizat mai mult la nivelul denumirii şi al reprezentării, deplasarea sa rămânând fidelă jocului antic, adică doar în linie dreaptă pe coloana căsuţei de la care porneşte. Rolul său strategic a crescut, după cum am mai spus, odată cu introducerea rocadei. Mai mult decât *axis mundi*, legătură între cer şi pământ şi principiu ordonator, Turnul din jocul de şah, conceput iniţial ca o adevărată luptă între doi suverani duşmani, este simbolul vigilenţei (permite urmărirea mişcărilor duşmanului în caz de atac sau de asediu), al stabilităţii şi siguranţei, şi chiar al refugiului (rocada). Piesa a fost, aşadar, îmbogăţită în jocul european şi cu o importanţă simbolică, pe lângă cea strategică.

[1] „Cât despre carul din jocul persan, apoi musulman, acesta a cunoscut, la rându-i metamorfoze. La început păstrat ca atare, ulterior se va transforma în cămilă sau alt animal exotic, apoi într-o adevărată scenă cu două personaje (Adam şi Eva, sfântul Mihail omorând dragonul, doi cavaleri prinşi în luptă). Turnul nu a înlocuit aceste figuri decât târziu şi din motive care nu sunt explicate în totalitate. Poate că numele latin ce desemna această piesă, *rochus* (calchiat după arabul *rukh*, car*),* a fost apropiat de cuvântul italian *rocca* desemnând o fortăreaţă? Oricum ar fi, această figură, *roc* în jocul francez, a rămas deosebit de instabilă până în secolul al XV-lea, dată la care este fixată în sfârşit sub formă de turn", Michel Pastoureau, *op. cit*., pp. 324-325.

198. *Turn*, piesă de șah, Italia (sec. XI)

199. *Turn*, piesă de șah, Germania (sec. XI)

200. *Barcă* (=*Turn*), piesă de șah indiană, Belarus (sec. XII)

201. *Care de luptă*, Jocul de șah zis „al lui Charlemagne", Italia meridională, fildeș (sec. XI)

202. *Turn*, piesă de șah, Franța (cca. 1200)

203. *Turn,* piese de șah medievale, fildeș („piese de șah Lewis") (sec. XII)

Introducerea unui element feminin pe tabla de şah este cea mai importantă transformare pe care a suferit-o jocul în decursul evoluţiei sale. La origine ministru sau general al armatei în jocul indian, în locul celor doi regi „decăzuţi", piesa devine Vizir în jocul arab şi *Regină* în cel european. Metamorfoza a fost terminată în prima jumătate a secolului XIII şi atestă faptul că piesele nu mai erau concepute ca o armată, ci ca o curte regală. Transformarea a fost însă lentă. În vreme ce „jocul de şah al lui Charlemagne" din 1080 are deja lângă Rege o Regină, în jurul anului 1200 există încă jocuri în care este prezent un Vizir. Ca şi Regii din „jocul lui Charlemagne", şi Reginele din acelaşi ansamblu sunt prezentate stând pe tron, având alături două doamne de curte. Deşi realizată mai grosier, reprezentarea unui Vizir într-o piesă de şah de secol XII şi provenind din Italia meridională, probabil tot Salerno, respectă acelaşi tipar (un bărbat aşezat, asemănător Regelui, dar fără coroană). În ceea ce priveşte modul său de deplasare, în timp ce Vizirul, înţeleptul sfetnic arab, se putea deplasa, ca şi Regele, câte o căsuţă pe rând, dar numai în diagonală, începând cu secolul XV, Regina din jocul european devine piesa care se poate mişca cel mai liber pe tabla de şah, deplasându-se în toate direcţiile, fără a mai avea un număr limitat de căsuţe pe care le poate străbate la o mişcare. De asemenea, la începutul partidei, Regina este cea care este aşezată pe câmpul de culoarea sa, şi nu Regele (*Regina regit colorem*).

De-a lungul timpului, mai multe explicaţii, etimologice, culturale, literare sau religioase, au fost propuse pentru această schimbare a piesei:

a) *Explicaţia etimologică*: de la persanul *firz*, *farz, firzan* sau *farzin*, care desemna vizirul, sfătuitorul regelui, s-a trecut la o formă latină, *fercia*, alterată de francezi în *fierce*, apoi în *vierge*, ceea ce ar fi dus la asimilarea piesei cu Doamna, Stăpâna (trimiţând atât la o regină în sensul propriu, cât şi la Fecioara Maria, al cărei cult era în creştere începând cu secolele XI-XII, şi care era desemnată şi prin sintagma Regina Lumii sau Regina Cerurilor). Această explicaţie a fost formulată pentru prima oară într-un studiu al lui Nicolas Fréret prezentat Academiei Franceze în 1719 şi intitulat *Originea jocului*

de şah. Deşi nu există baze istorice solide pentru această teorie[1], ea este citată în majoritatea manualelor de şah pentru explicarea transformării vizirului în regină.

b) *Explicaţia culturală*: locul femeii în cultura musulmană şi cea europeană a secolului XII diferă destul de mult, iar pentru Evul Mediu, chiar şi masculin, faptul că piesa cea mai importantă este un rege reclamă şi prezenţa unei regine alături. Astfel, trecând peste speculaţiile etimologice, transformarea vorbeşte şi despre o anumită mentalitate europeană ce-şi face simţită prezenţa începând cu revoluţia psihologică din secolul XII, revoluţie care a dat naştere, pe de o parte, cultului marial, şi pe de alta acelui tip de iubire denumit *fin'amor* şi studiat, printre alţii, în toate aspectele sale, de Denis de Rougemont[2]. Această ipoteză a fost adoptată şi de Murray în monumentala sa istorie a şahului.

c) *Explicaţia literară*: se referă la influenţa *corteziei* şi la intruziunea jocului de şah, cu simbolistica sa, în romanele curteneşti. Faptul că femeia ocupă un loc predominant în această cultură determină necesitatea existenţei unei figuri feminine în jocul de şah. Unind arta iubirii cu cea a războiului, şahul devine astfel jocul curtenesc prin excelenţă.

d) *Explicaţia religioasă*: creştinarea jocului face necesară apariţia unei figuri feminine în contextul promovării căsătoriei ca taină a Bisericii şi ca urmare a avântului cultului Fecioarei Maria ca mamă protectoare şi regină totodată. Principiului masculin distrugător (violenţa

[1] Denis de Rougemont notează chiar că în Rusia această transformare nu s-a produs, *firz* devenind *fers*, cu sensul de prim-ministru. Pe de altă parte, ruşii nu au primit jocul de la arabi, cum s-a întâmplat în restul Europei, ci de la perşi, ceea ce poate constitui o explicaţie pentru acest lucru, *Iubirea şi Occidentul*, traducere şi note de Ioana Feodorov, introducere de Virgil Cândea, Bucureşti, Univers, 1972.

[2] „Trecerea de la Fecioară la Damă sau regină nu se înfăptuieşte de la sine, ci reprezintă – dacă s-a produs într-adevăr – tocmai un semn în plus al revoluţiei psihice petrecute în Evul Mediu", *ibid.*, p. 379.

cavalerilor pe care Biserica s-a străduit în nenumărate rânduri s-o tempereze) i se adaugă un principiu feminin, integrat într-un cult al iubirii şi al purităţii menit să-i domolească pornirile violente.

204. *Vizir* (=*Regină*), Italia meridională, fildeș (începutul sec. XII)

205. *Regine*, Jocul de șah zis „al lui Charlemagne”, Italia meridională, fildeș (sec. XI)

206. *Regine*, piese medievale europene, fildeş („piese de şah Lewis”, descoperite pe insula Lewis, Scoția) (sec. XII)

Astfel, ca urmare a contextului cultural, literar şi religios al epocii, Regina substituie vizirul arab păstrându-i prerogativele timp de trei secole pentru ca, la sfârşitul secolului XV, în urma unei evoluţii continue (atât a piesei, cât şi a mentalităţilor) să mai sufere o ultimă mutaţie, devenind piesa cea mai puternică de pe tabla de şah, mai întâi în Spania şi Nordul Italiei, iar apoi pe întreg continentul. La fel ca şi celelalte schimbări ale mentalităţii medievale în ceea ce priveşte importanţa factorului feminin în cadrul societăţii masculine a Evului Mediu (avântul cultului marial, importanţa căsătoriei monogame, cu accentul pus pe necesitatea acordului ambelor părţi, iubirea curtenească şi locul central al femeii), şi această transformare (Vizir-Regină) relevă o anumită coordonată fundamentală a culturii europene, importantă mai ales sub aspect simbolic, având în vedere că într-un joc, în esenţă, masculin, piesa cea mai importantă este de genul feminin[1].

Evoluţia jocului de şah este paralelă cu cea a societăţii nu doar în ceea ce priveşte rolul femeii, ci şi în concepţia asupra vieţii în general, această evoluţie vădind o anumită percepţie asupra lumii, reală sau simbolică. Astfel, dintr-un joc tactic care acordă prioritate apărării şi ritualului, învingătorul fiind considerat nu neapărat cel care îşi punea adversarul în poziţia de „mat", ci cel care a realizat cele mai frumoase mişcări, cum era până în secolul XIV, şahul devine un joc strategic care valorizează din ce în ce mai mult dimensiunea speculativă a jocului. În fapt, prima versiune a jocului se apropia foarte mult de războiul feudal, în care mai importantă e parada decât lupta în sine, de aceea, într-o primă instanţă, finalitatea jocului, capturarea sau omorârea regelui advers, nu avea sens pentru mentalitatea feudală:

> Ceea ce-i derutează în primul rând pe occidentali este însăşi derularea partidei şi scopul final: obţinerea victoriei şi punerea regelui adversar în poziţia de „mat". O atare practică este total contrară obiceiurilor războaielor feudale, unde regii nu sunt făcuţi

[1] „Le jeu d'échecs vise à recréer la guerre, les cercles d'échecs ont une composition presque exclusivement masculine et la pièce la plus puissante du jeu est un dame!", Jacques Dextreit, Norbert Engel, op. cit, p. 48. Tema naşterii reginei în jocul de şah este tratată, pe larg, în cartea lui Marilyn Yalom, *Birh of the Chess Queen*, *ed. cit*.

> pentru a fi capturaţi sau ucişi, şi unde luptele nu au o dezlegare adevărată nici într-un sens, nici în altul. Ele se opresc la căderea nopţii sau când vine iarna, şi nu atunci când adversarul e pus în derută; lucrul acesta ar fi neloial şi demn de dispreţ. Important e să lupţi, nu şi să câştigi. Ceea ce se vede bine în timpul turnirelor, aceste simulacre ale războaielor, unde în seara fiecărei zile este desemnat învingător cavalerul ce s-a arătat a fi cel mai bun combatant, şi nu cel care şi-a pus în derută toţi adversarii. De fapt, partida de şah seamănă cu o luptă şi nu cu un război, două lucruri diferite pentru creştinii din secolele XI şi XII. Bătăliile adevărate sunt rare şi au o funcţie apropiată de ordalie: ele se derulează conform unui ritual aproape liturgic şi se încheie cu o sancţiune divină. [1]

În urma dezvoltării tehnicilor de luptă şi a strategiilor militare, şi ca urmare a plictiselii generată de lungile partide tradiţionale, la sfârşitul Evului Mediu jocul îşi schimbă regulile, stimulat fiind şi de avântul literaturii „problemelor de şah" care contribuie la accentuarea *raţionalităţii* jocului, partidele devin din ce în ce mai scurte, iar declararea „matului" desemnează de-acum înainte adevăratul învingător.

Constituirea regulilor moderne de joc coincide cu pătrunderea jocului în literatură şi cu mărirea numărului cărţilor care îi sunt dedicate. Două cărţi importante dedicate şahului apar la sfârşitul Evului Mediu, una în Spania, în 1497, intitulată *Repeticion de amores e arte de axedres*, iar cealaltă în Italia, în 1512, purtând denumirea *Questo libro e da imparare giocare a schacchi et de li partiti*. Astfel, înmulţirea tratatelor şi traducerea acestora în limbile de circulaţie a dus la stabilirea definitivă a regulilor moderne de joc. Interesul crescând pentru şah este demonstrat şi de pătrunderea lui în creaţiile literare ale vremii, această tendinţă situându-se în posteritatea *Romanului Trandafirului* care se foloseşte de metaforele inspirate de jocul de şah. Pot fi menţionate astfel un poem anonim compus aproximativ în 1370, *Échecs amoureux*, *Liber de moribus hominum*, compilat pe la 1300 de dominicanul Jacoppo da Cessole, *Scacchia ludus* a lui Marcus Antonius Hieronymus Vida şi *De ludo Scacchorum*

[1] Michel Pastoureau, *op. cit*., p. 323.

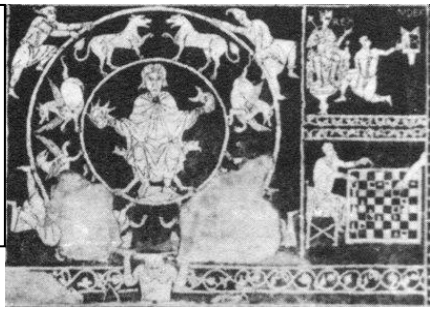
a lui Francisco Berbardino Caldogno, care, prin popularitatea lor, au confirmat interesul crescând faţă de jocul de şah[1].

III.4.1.6. *Theatrum mundi*

„Pe om, de-l mişcă zeul, jucător e./
Ce zeu pe zeu îl mişcă în zadar, /
Stârnind şi timp şi vis şi agonii?”[2]

Înainte şi după stabilirea sa pe tabla de şah, alternanţa alb-negru a pătratelor avea pentru Evul Mediu occidental şi alte valenţe simbolice şi practice, putând fi regăsită în numeroase contexte: ca decor arhitectural, pe un paviment, ca decor al unei piese de mobilier, ca figură heraldică (scutul cavalerului Palamède), ca haină specifică a bufonului sau jongleurului (viitorul Arlechin) sau ca suport al abacului. Extrem de vizibilă, structura introducea ideea de dinamism, de ritm, de trecere de la o stare la alta, fiind folosită în locuri şi pe suporturi care aveau legătură cu stabilirea unui ritm sau cu efectuarea unui rit: „În sălile palatelor sau pe pardoseala bisericilor, de exemplu, pătrăţelele bicrome de culori alternânde semnalau ceremoniile ce se derulau aici: învestitura vasalică, omagiul feudal, învestirea în cavaleri, căsătoria, legămintele monastice, ungerea la domnie, funeraliile, toate riturile de trecere puternic marcate”[3].

207. *Partidă de şah*, Mozaic pavimental, Biserica Santo-Savino, Piacenza, detaliu (stânga) şi ansamblu (dreapta) (sec. XII)



[1] Wladyslaw Litmanowicz, *Curiozităţi din lumea şahului*, traducere din limba poloneză de Mona Gabriela Micu, Bucureşti, Editura Sport-Turism, 1976, p. 5; Michel Pastoureau, *op. cit.*, p. 335.

[2] Jorge Louis Borges, *Şah* II, în *Poezii*, *ed. cit.*, p. 74.

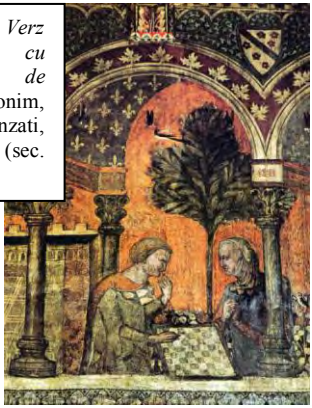
[3] Michel Pastoureau, *op. cit.*, p. 328.

208. *Partidă de şah*, decor, Germania, tapiserie murală (1410-1430)

209. *Partidă de şah*, decor, casetă de fildeş (1300-1325)

210. *Partidă de şah*, plafonul Capelei Palatine, Palermo, frescă (1143)

211. *Partidă de şah*, decor, cufăr, Niederrhein (1351-1375)



212. *Doamna di Verz jucând şah cu cavalerul de Borgogna*, Anonim, Palazzo Davanzati, Florența, frescă (sec. XIV)

Contrastul creat inducea ideea de luptă, iar alternanţa căsuţelor dădea o conotaţie dinamică, legată de o mişcare, un drum, de o trecere de la o stare la alta, cu atât mai mult cu cât pătratul este prin excelenţă simbolul spaţiului (spre deosebire de cerc, simbol al timpului). Tabla de şah era astfel transformată la nivel simbolic într-un *theatrum mundi*, o veritabilă *mise en scène* a motivului lumii ca o scenă de teatru. Împrejurările în care jocul devine pretext pentru o punere în scenă sunt diverse şi numeroase – de la spaţiul sacru care marchează o trecere sau o învestire, la detaliul vestimentar menit să atragă atenţia asupra unei transgresiuni a ordinii sociale sau asupra unei ambiguităţi, la diferite opere literare care au ca subiect amorul curtenesc sau, din contră, cu pretext moralizator, până la cel mai

important motiv al lucrării de faţă: jocul de şah cu moartea. Voi analiza în continuare, pe scurt, aceste contexte, rezervând un spaţiu mai larg, în următorul subcapitol, simbolisticii ultimului motiv.

a. *Ţesături vărgate, ţesături blestemate*

Apropiată de structurile în dungi, pepit sau vărgate, folosite în iconografia şi codurile vestimentare medievale pentru a semnala o diferenţă, o deviaţie de la normă sau o transgresiune, când se află pe un obiect de îmbrăcăminte structura tablei de şah primeşte aceleaşi conotaţii, întrucât „nu este pentru sensibilitatea medievală decât forma superlativă a dungii”[1]. Impură, o ţesătură vărgată, în dungi sau în pătrăţele scandalizează sensibilitatea medievală, după cum o demonstrează şi cazul călugărilor carmeliţi care, la puţin timp de la sosirea lor la Paris în 1254, sunt nevoiţi să renunţe la mantia lor vărgată (în dungi albe şi cenuşii sau, mai rar, albe şi negre), pentru a o înlocui cu una complet albă (1287). Batjocoriţi şi marginalizaţi datorită unui veşmânt cu conotaţii peiorative („vărgat” desemna în franceza veche şi condiţia de bastard, lucru vizibil în heraldică), fraţii carmeliţi nu au fost singurii care au suferit din această cauză. Clerici, jongleuri şi bufoni, prostituate şi adulterine, criminali şi escroci, cavaleri trădători, călăi, leproşi, ţigani, eretici, musulmani, evrei – orice individ care, într-un fel sau altul, a transgresat ordinea socială, era obligat să poarte un semn distinctiv prin care să-şi semnaleze deviaţia. Importanţa dungii este cu atât mai importantă cu cât aceasta se constituie ca factor de clasificare socială (anunţând elementele deviante şi punând astfel în gardă privitorul)[2].

Documente variate, oficiale sau literare, subliniază acest caracter devalorizant al dungilor. Sinoadele şi conciliile ecleziastice au interzis categoric clericilor să poarte straie bicromate, fie că sunt din două piese (*vestes partitae*), cu dungi (*vestes virgatae*) sau având structura tablei de

[1] Michel Pastoureau, *Stofa diavolului*, *ed. cit*., p. 30.

[2] „Reali sau imaginari, indivizii pe care în Occidentul medieval societatea, literatura sau iconografia i-a dotat cu haine vărgate sunt numeroşi. Într-un fel sau altul, toţi sunt fie excluşi, fie damnaţi, de la evreu şi eretic până la bufon sau jongler; nu numai lepros, gâde sau prostituată, dar şi cavalerul trădător din romanele Mesei rotunde, smintitul din cartea Psalmilor sau Iuda. Toţi deranjează sau pervertesc ordinea stabilită; toţi au de-a face mai mult sau mai puţin cu Diavolul”, *ibid.*, p. 12-13.

şah (*vestes scacatae*). Culmea îndrăznelii o reprezentau ţesăturile dungate în mai multe culori care suprapuneau roşul, verdele sau galbenul, inducând astfel ideea de pestriţ (*diversitas* sau *varius*), ceea ce ducea cu gândul la ceva impur, agresiv sau imoral, oricum în legătură cu păcatul sau cu diavolul. Pedepsele severe impuse pentru nerespectarea acestor reguli, precum şi insistenţa cu care ele apar în legile referitoare la vestimentaţia oamenilor Bisericii arată că, de fapt, nu prea erau respectate. De asemenea, legi şi decrete laice, precum culegerea saxonă *Sachsenspiegel* (1220-1235), impuneau o vestimentaţie dungată anumitor categorii de excluşi sau condamnaţi, cum ar fi bastarzii, şerbii sau criminalii. Astfel de decrete se înmulţesc spre finalul Evului Mediu, iar prostituatelor, jonglerilor, bufonilor şi călăilor le este recomandată purtarea veşmintelor vărgate sau a unei piese de îmbrăcăminte în dungi, cum ar fi: „eşarfă, rochie sau eghileţi pentru prostituate; pantaloni sau glugă pentru călăi; scurtă sau bonete pentru jongleri şi bufoni”[1]. Acelaşi tip de veşmânt este rezervat, în literatura vremii, cavalerilor trădători, femeilor adulterine, uzurpatorilor, bastarzilor şi, în general, tuturor personajelor infame sau negative, pe scurt, fiinţelor *vărgate* (după cum spune şi expresia „*ţesături vărgate, ţesături blestemate*”). Şi în iconografia creştină medievală anumitor personaje – Cain, Dalila, Saul, Salomeea, Iuda – le este rezervat straiul în dungi ca atribut al trădătorului. În miniaturi şi picturi murale, în literatură şi pe stradă, de-a lungul Evului Mediu lista *vărgaţilor* s-a mărit constant, dunga, pepitul sau pestriţul funcţionând neîncetat ca semn al infamiei[2].

[1] *Ibid.*, p. 23.

[2] „În imagine ori pe stradă sunt semnalaţi în mod frecvent printr-un lucru sau veşmântul vărgat toţi cei care se situează în afara ordinului social, fie pentru că au fost condamnaţi (escroci, falsificatori de bani, sperjuri sau criminali), fie din pricina unei infirmităţi (leproşi, cagots – în Evul Mediu, termenul cagot îi desemna pe presupuşii urmaşi ai leproşilor, plasaţi sub jurisdicţia Bisericii –, săraci cu duhul, nebuni), fie pentru că exercită o activitate inferioară (valeţi, servitori) ori o meserie infamantă (jongleri, prostituate, călăi, la care se asociază imaginea a trei îndeletniciri ruşinoase: fierarii, care sunt vrăjitori, măcelarii, care sunt cruzi şi morarii, care sunt avari şi lacomi), fie pentru că nu (mai) sunt creştini (musulmani, evrei, eretici). Toţi aceşti indivizi încalcă ordinul social, după cum dunga încalcă ordinea cromatică şi vestimentară”, *ibid.*, p. 27.

Mai există o situaţie în care dunga şi derivatele sale, deşi funcţionează tot ca semn al diferenţei, nu sunt conotate negativ, ci doar introduc o notă de ambivalenţă şi echivoc. Acesta este cazul „pantalonilor Sfântului Iosif" şi al scutului lui Palamède. Devalorizat sau chiar ridiculizat în teatrul religios medieval (i se atribuie imperfecţiuni nemenţionate în Evanghelii, cum ar fi neghiobia, lipsa de îndemânare, avariţia sau darul beţiei) şi redus la rolul de figurant plictisitor în reprezentări, Sfântul Iosif a fost „recuperat" abia de Renaştere, odată cu dezvoltarea temei Sfintei Familii, când a început să fie prezentat ca un tată de familie demn, încă în puterea vârstei. Aşadar, personaj biblic destul de ambiguu, începând cu sfârşitul secolului XIV şi mai ales în secolele XV-XVI, Sfântul Iosif începe să fie reprezentat, în regiunile renane şi apoi în Germania de Nord, Ţările de Jos şi Elveţia, purtând ca atribut vestimentar specific o pereche de pantaloni vărgaţi. O explicaţie pentru acest fapt ar fi că aceasta este perioada în care, deşi încă nu îşi atinge maximul de valorizare[1], Iosif începe să fie mai puţin desconsiderat ca în epoca feudală, iar dungile pe pantaloni ca element iconografic specific erau menite tocmai să sublinieze acest caracter echivoc al statutului său. Motivul pentru care, atribuite Sfântului Iosif, dungile nu mai sunt semn al infamiei, ci al ambiguităţii, ar fi pe de o parte, faptul că acestea sunt prezente doar pe pantalonii săi (nu pe tunică sau pe mantie, ceea ce ar fi fost complet degradant) şi, pe de alta, faptul că dungile în sine aveau mai degrabă menirea să „nuanţeze", să scoată în evidenţă un anumit caracter specific[2].

---

[1] Conform lui Michel Pastoureau, abia odată cu Contra-Reforma şi cu acţiunea iezuiţilor şi a artei baroce, Sfântul Iosif va fi pe deplin valorizat, ajungându-se ca în 1879 să fie proclamat patron al Bisericii universale, *Stofa diavolului*, *ed.cit.*, p. 28.

[2] „Dungile de pe pantaloni sunt un semn mai discret decât cele de pe hainele propriu-zise. A-l fi îmbrăcat pe Iosif în robă, tunică sau mantie complet vărgate ar fi fost absolut degradant; a-i pune pantaloni vărgaţi nu reprezintă decât un accent destinat să-i scoată în evidenţă caracterul specific. Aici, dunga funcţionează mai degrabă ca un semn al ambiguităţii decât al infamiei. Iosif nu este nici Cain, nici Iuda; nu are nimic dintr-un ticălos. Este numai *divers*, cum spune limba franceză din secolul al XV-lea, mai puţin sanctificat decât Fecioara, mai puţin ordinar decât muncitorii de rând, elevat în unele privinţe, redus în altele, tată fără a fi tată, necesar dar incomod, diferit, ambiguu, în afara normei, toate aceste lucruri exprimate prin dungi în imaginile secolului al XV-lea. Ea

213. *Botezul lui Palamede, Tristan de Léonois*, ms. il. (sec. XV)

214. *Luptă între Tristan și Palamède, Roman de Tristan*, ms. il. (1463)

215. *Palamède luând-o cu sine pe Isolda, Roman de Tristan*. ms. il. (1463)

216. *Marte, zeul războiului*, Évrart de Conty, *Le Livre des échecs amoureux* (sec. XV)

217. *Predică despre moravurile și îndatoririle oamenilor pornind de la jocul de șah,* Jacoppo da Cessole, *Liber de moribus...* (sec. XV)

poate să semnifice, de fapt, nu numai încălcarea ordinului social ori moral, să-i deosebească pe valeți de stăpâni, pe călăi de victime, pe nebuni de oamenii întregi la minte, pe blestemați de aleși, ci și să exprime mai subtil anumite nuanțe și paliere în cadrul sistemelor de valori mai puțin tranșante. Dunga apare, în consecință, ca un cod iconografic și ca un mod de exprimare a sensibilității vizuale", *ibid.*, p. 29.

218. *Fierar, Liber de moribus...*, Jacoppo da Cessole (sec. XV)

219. *Despre forma şi funcţia Turnului, Liber de moribus...*, Jacoppo da Cessole (sec. XV)

b. *Un cavaler în alb şi negru*

Tot ambivalent este şi cavalerul medieval Palamède, cel care, după anumite legende, a adus în Occident jocul de şah şi care are ca semn distinctiv scutul (şi harnaşamentul) în tablă de şah. Această structură denotă, pe de o parte, ambivalenţa personajului, de păgân devenit creştin, dar şi convertirea sa (eşichierul funcţionând aici ca simbol al ritului de trecere). Sarazin, fiul sultanului Babilonului, Palamède s-a convertit la creştinism înainte de a se alătura curţii regelui Arthur. Legendele medievale, bazându-se pe omonimia cu eroul grec Palamedes, cel care i-a învăţat pe soldaţii de sub zidurile Troiei jocul de şah, au făcut din acest cavaler inventatorul „celui mai nobil dintre jocuri". Originile orientale ale jocului şi ale inventatorului deopotrivă transformau şahul într-un parcurs iniţiatic în care se înscria şi căutarea Graalului. Rival al lui Tristan şi îndrăgostit fără speranţă de Isolda, Palamède îşi afirmă identitatea printre cavalerii Mesei Rotunde primind ca blazon structura tablei de şah, o imagine care, şi în cazul său, încetează să mai fie conotată negativ.

c. *Un joc curtenesc*

Referinţele la jocul de şah în romanele arthuriene nu sunt deloc rare şi de cele mai multe ori sunt încărcate cu valenţe simbolice ce au un rol important în desfăşurarea evenimentelor. Însă indiferent de miză, partidele de şah între cavaleri nu degenerează ca în viaţa reală în lupte între jucători, ci urmează regulile curtoaziei, adevăraţii

regi şi cavaleri fiind cei care respectă regulile jocului şi care ştiu să aprecieze o victorie frumoasă, chiar dacă este a adversarului. Arthur, Lancelot, Gauvain, Tristan, Perceval şi, mai ales, Bédoïer, conetabilul regelui şi cel mai iscusit jucător de şah, sunt reprezentaţi, rând pe rând, înfruntându-se în faţa unui eşichier. O partidă de şah poate pune în joc viaţa regilor sau a cavalerilor şi nu rare sunt ocaziile când eroii trebuie să joace pe un eşichier „magic" pe care piesele se deplasează singure, cum este în *Povestea Graalului* a lui Chretien de Troyes unde apare o tablă de şah magică ce joacă de una singură. O altă tablă magică îi este arătată lui Lancelot, în romanul cu acelaşi nume, de către o doamnă care-i spune că, indiferent cum ar alege să joace, aceasta îşi va învinge întotdeauna adversarul în colţ (o înfrângere ruşinoasă, după simbolistica medievală). Într-o versiune olandeză a aventurilor lui Gawain eroul ajunge într-un castel în care o cameră întreagă este aranjată ca o tablă de şah şi pe care piese de mărimea unor oameni se mişcă atunci când sunt atinse cu un inel magic[1]. Iar în legenda eroului britanic Conn-eda acesta este învins de mama sa vitregă care, la sfatul vrăjitoarelor, s-a folosit de un joc de şah fermecat ce-i permitea posesorului să câştige întotdeauna prima partidă[2].

Scris în jurul anului 1400 ca un comentariu alegoric la *Romanul Trandafirului*, volumul lui Évrart de Conty, *Le Livre des échecs amoureux*, este un tratat mitologic care încearcă să combine iubirea curtenească cu utilizarea didactică a şahului. Medic literat de la curtea lui Charles V, autorul face o interpretare simbolică jocului, atribuind căsuţelor numele unor virtuţi (Nobleţea, Mila, Tinereţea, Frumuseţea), ale unor calităţi (Privirea dulce, Buna primire) sau ale unor vicii (Ruşinea, Ipocrizia) în timp ce divinităţilor antice le revine rolul de a rosti comentarii moralizatoare. Apollo, Diana, Jupiter, Marte, Mercur, Palas Atena, Saturn sau Venus devin protagonişti ai jocului alături de tânărul prinţ („Actorul") al cărui parcurs iniţiatic este urmărit în această alegorie. În cursul aventurii sale, Actorul întâlneşte o tânără fată care-l va însoţi în acest joc de şah simbolic a cărui menire didactică e de a le arăta rostul lumii şi al moravurilor umane. Deşi pe

[1] Alexander Cockburn, *op. cit*., p. 109.

[2] Heinrich Zimmer, *Regele şi cadavrul: povestiri despre biruinţa sufletului asupra răului*, traducere din limba engleză de Sorin Mărculescu, ed. a II-a, revăzută, Bucureşti, Humanitas, 2007, p. 32.

parcursul lucrării pasajele mitologice devin destul de dense, ideea principală, aceea a şahului ca oglindă a societăţii umane în care se poate „citi" destinul oamenilor şi al societăţii, rămâne încă destul de puternică. Capodoperă a anluminurii flamande din secolul XV, manuscrisul numără douăzeci şi patru de ilustraţii, operă a maestrului Antoine Rollin.

d. *Tabla de şah – oglindă a lumii*

Amploarea cu care jocul de şah s-a răspândit atât în mediul urban, cât şi în cel rural, a înfrânt în cele din urmă opoziţia Bisericii, iar preoţii au început chiar să se folosească de simbolistica lui în efortul de educare a moravurilor societăţii medievale. Văzut ca o alegorie a lumii, şahul a început să fie folosit în predici şi în *exemplae* sau chiar în tratate teologice, cum ar fi, de exemplu, *Innocente Moralité*. Atribuit papei Inocenţiu III (Mare Pontif între 1198-1216), tratatul a fost difuzat în întreaga Europă prin predicile ţinute de membrii clerului, popularizând ideea conform căreia lumea este, asemenea eşichierului, în alb şi negru, mereu pendulând între viaţă şi moarte, virtute şi păcat, iar oamenii sunt piesele. Indiferent de condiţia lor socială şi unii, şi alţii au datorii şi funcţii, titluri şi situaţii cărora trebuie să se conformeze şi împart acelaşi destin. Mai târziu, un alt prelat, dominicanul Maître Ingold, autorul unei cărţi bogat ilustrate şi intitulată *Das Goldene Spiel* (1432, *Jocul de aur*) s-a folosit de simbolistica celor mai răspândite jocuri şi activităţi ludice (şahul, zarurile, tablele, muzica, dansul, tirul cu arcul, cărţile de joc) pentru a le pune în legătură cu cele şapte păcate capitale. În acest sistem alegoric, şahului i-a fost asociată Gloria deşartă. Cu simbolistica sa bogată, acest joc putea fi folosit ca argument în orice situaţie şi indiferent de subiectul abordat.

Cea mai populară carte ce avea ca subiect „moralizarea" jocului de şah a fost, de departe, culegerea de predici a dominicanului Jaccopo da Cessole (Jacobus de Cessolis, c. 1250–c. 1322) *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludum scacchorum* (*Carte despre moravurile oamenilor şi îndatoririle nobililor pornind de la jocul de şah*). Scrisă în latină la începutul secolului XIV, culegerea a fost tradusă, în decurs de un secol, în franceză, engleză,

germană, olandeză, italiană şi catalană[1]. În viziunea călugărului italian, prin împărţirea sa, tabla de şah reprezintă oraşul Babilon (pătratele albe şi negre formează linii şi coloane la fel ca străzile unui oraş, marginile reprezentând zidul împrejmuitor, cu cele patru Turnuri de pază în colţuri), iar piesele sunt meseriile şi funcţiile administrative ale acestuia. Folosit ca pretext pentru moralizarea societăţii, jocul de şah este cel mai potrivit manual pentru educaţia tinerilor nobili ce trebuie să cunoască atât organizarea oraşului, cât şi diferitele categorii sociale care îl compun. *Liber de moribus...* este împărţit în douăzeci şi patru de capitole grupate în patru părţi: istoria jocului de şah, descrierea pieselor nobile, descrierea pieselor secundare, generalităţi despre reguli şi eşichier.

Oferind un model ideal de organizare a oraşului şi „particularizând" piesele prin atribuirea de funcţii specifice societăţii medievale, culegerea lui Jaccopo da Cessole actualizează ideea că şahul, în forma sa simbolică, poate constitui o oglindă a lumii. Piesele „nobile" au fiecare puteri şi îndatoriri specifice de care trebuie să ţină cont. În timp ce cuplul regal reprezintă autoritatea supremă, alfinii au în grijă justiţia, cavalerii, apărarea şi turnurile, ordinea publică. Aşadar, nu mai vorbim de un joc de război sau de unul curtenesc, ci de administrarea unui oraş. În ceea ce priveşte piesele inferioare, acestea nu mai sunt prezentate ca o masă nediferenţiată cu denumirea generică de „pioni", ci primesc funcţii sociale precise. Pionul nu mai este soldat, ci ţăran, fierar, tâmplar, croitor, notar, medic, hangiu sau funcţionar de ordine publică. „Carne de tun" în romanele cavalereşti şi în partidele feudale, pionii devin acum actori sociali, diferenţiaţi prin funcţii şi atribuţii, dar şi prin norme de comportament precise. Economizarea progresivă a oraşului medieval a atras după sine o

[1] După standardele medievale cartea a fost un veritabil „bestseller". S-au păstrat mai mult de 200 de manuscrise latine şi în jur de 500 de traduceri. A fost imprimată pentru prima oară în 1473, în Utrecht, şi un an mai târziu în Anglia (cu titlul *The Game and Playe of the Chesse*, trad. William Caxton), fiind cea de-a doua carte imprimată în limba engleză. Încă din prima jumătate a secolului XIV a avut trei traducători francezi: Jean de Vignay, Jean Ferron şi un anonim loren (devenind cunoscută sub denumirea *Les Échecs moralisés*).

dezvoltare a meseriilor şi de aici o individualizare progresivă a locuitorilor săi. Oglindă a lumii, şahul lui da Cessole reflectă primele schimbări ale noilor raporturi sociale ce se vor definitiva la finalul Evului Mediu.

III.4.2. Motivul jocului de şah cu Moartea

„*Antonius Block*: Joci şah, înţeleg?...
Moartea: Cum de ştii asta?
Antonius Block: O ştiu din vechi legende şi din picturi.
Moartea: Da, chiar sunt considerat un jucător îndemânatic."[1]

Motivul jocului de şah cu Moartea se înscrie într-o paradigmă pe care am putea-o numi a „pariului cu Moartea", şi din care mai fac parte jocuri precum jocul egiptean al şarpelui descris de Otto Rank sau mituri moderne precum cel al pactului cu Diavolul al lui Faust sau Don Juan şi Comeseanul de Piatră. Miza lor supremă (şi unică) este mereu aceeaşi: viaţa (pentru câştigător) sau moartea (pentru învins). Simbolistica din spatele unui astfel de „pariu" este însă mult mai complexă decât pare la prima vedere. Într-un astfel de joc omul îşi afirmă natura sa hybrică şi, totodată, refuzul de acceptare a realităţii. Pentru că, lansând o provocare adversarului cel mai temut şi făcându-l partenerul său de joc, se declară, pentru scurt timp, egalul său. În faţa tablei de joc, având la îndemână aceleaşi reguli şi aceleaşi piese, cei doi pornesc cu aceleaşi şanse. Neavând nimic de pierdut şi lăsându-se tentată de plăcerea de a savura o partidă în compania unui adversar priceput pentru a mai întrerupe rutina zilnică, Moartea intră în joc. Având totul ca miză, omul face o ultimă încercare de a-şi nega statutul de fiinţă muritoare sau măcar *de a nu muri de tot...*

Cu o simbolistică atât de bogată, datorată în egală măsură originilor sale orientale şi numeroaselor interpretări primite pe teren european, jocul de şah constituia un prilej perfect pentru o confruntare cu Moartea. Metaforă a lumii, jocul permite o detaşare faţă de aceasta şi ocazia de a o privi „de sus". Joc al raţiunii, îi permite omului să-şi întâlnească adversarul pe terenul propriu. Dar de ce e Moartea „un

[1] Ingmar Bergman, *A şaptea pecete*, 1957.

jucător iscusit" în legende şi picturi? Ce anume o face să aibă asemenea calităţi? În principiu, nimic anume. Nu există vreun motiv pentru care un asemenea personaj să fie un împătimit al jocurilor. Şahul nu e un joc despre moarte, ci unul despre lume şi despre viaţă şi, mai ales, unul despre om. Şi tocmai aici e răspunsul: Moartea e un jucător iscusit de şah pentru că omul e. Şi omul pasionat de joc are nevoie de un adversar la fel de pasionat ca el atunci când joacă partida vieţii sale.

Revenind la simbolistica tablei de joc cu şaizeci şi patru de căsuţe, am menţionat mai devreme că, pentru mentalitatea medievală taxinomică, pentru care nici o suprafaţă nu era neutră, tabla de şah poate primi conotaţii dinamice (care ţin de o mişcare, de un ritm sau de o *musica*), poate semnala o transgresiune, o ambiguitate sau o trecere (un rit de învestire, o căsătorie, o încoronare, funeralii etc.). Tocmai acest din urmă aspect este cel dezvoltat în motivul medieval al jocului de şah cu moartea, în care eşichierul, structură infinită[1], intră în componenţa unui alt rit de trecere: cel către nefiinţă. Nu ar fi pentru prima oară când un joc ar fi îmbogăţit cu o asemenea simbolistică a trecerii. Am menţionat deja lucrarea lui Otto Rank în care acesta analizează legătura dintre jocuri, ritualuri sezoniere, viaţă şi moarte şi propune, ca strămoş al tuturor jocurilor, jocul egiptean al şarpelui, care nu era altceva decât o încercare de înşelare a morţii, omul dându-i la schimb oponentului bucăţi din propriul trup. Acest joc al şarpelui era „dăruit" morţilor şi avea menirea de a le servi ca amuletă împotriva acţiunii distrugătoare a morţii în lumea de dincolo, prin faptul că îi oferea defunctului şansa de a lupta pentru supravieţuirea sa. Astfel, simbolistica jocului nu este altceva decât o metaforă pentru dezintegrarea treptată a corpului după moarte şi al aceleiaşi încercări a omului *de a nu muri de tot*. După Rank, adevărata miză a oricărui joc era de fapt, la origine, viaţa sau moartea: „Învingătorul originar al unei

[1] „Dacă tabla de şah este semnul morţii, ea este totodată şi semnul eternităţii. Structura sa este infinită. E nevoie de 64 de căsuţe pentru a juca şah, dar sunt suficiente doar patru pentru ca această structură să fie deja prezentă cu toate proprietăţile sale. Patru pătrăţele bicrome opuse pe diagonală două câte două formează deja un ritm, un fluid, o structură deschisă, gata să se multiplice ca printr-o simplă partenogeneză. Iar 64 de pătrăţele constituie un vârtej deschis spre infinit", Michel Pastoureau, *O istorie simbolică...*, *ed. cit*. p. 329.

competiţii, cu mult înaintea perioadei cununilor de laur, nu primea doar onoarea: el câştiga viaţa, asupra căreia rivalul însins îşi pierdea de regulă dreptul. (...) Iniţial, jocul nu era menit a fi nici o distracţie, nici un mod de îmbogăţire, ci o chestiune de destin"[1].

În ceea ce priveşte motivul particular al jocului de şah cu Moartea în Evul Mediu, dezvoltat începând cu secolul al XIII-lea, aşadar în perioada de dezvoltare şi răspândire a jocului pe teren european, acesta se înscrie în aceeaşi tematică pesimistă a *Întâlnirii celor trei morţi şi a celor trei vii* şi a *dansurilor macabre*. Întâlnirea cu Moartea, invitaţia la un dans cu Moartea sau jocul de şah cu Moartea nu puteau anunţa altceva decât „finalul partidei". Simbol al mişcării, ca şi dansul, spaţiul sacru al tablei de şah era şi un loc al metamorfozelor, o imagine potrivită pentru a media trecerea către ultima călătorie. În mijlocul visului despre viaţă şi moarte de pe tabla de şah, trecerea către lumea de dincolo se făcea pe nesimţite, iar Moartea nu mai era nici ea atât de înfricoşătoare[2]. Atât tabla de şah, cât şi motivul jocului de şah cu Moartea, au continuat să fascineze mentalitatea artiştilor europeni, mult după ce jocul şi-a pierdut din marea popularitate pe care o dobândise în Evul Mediu. Dalele în pătrate alb şi negre din pictura olandeză de interior, picturile din secolul XX ale „celui mai muzical dintre pictori", Paul Klee, sau, motivul lucrării de faţă, jocul de şah cu Moartea din filmul lui Ingmar Bergman, sunt probabil cele mai cunoscute exemple, deşi nu singurele. Ar trebui o lucrare separată numai pentru analiza simbolisticii acestui joc în literatura universală, începând de la

[1] „The original victor in competition, long before the days of the palm, did not content himself with honour alone: what he won was life, which the defeated rival usually forfeited. (...) The game is originaly neither a pastime nor a means of enrichment, but a matter of destiny", Otto Rank, cap. „Game and Destiny", în *Art and Artist*, *ed. cit*., pp. 303-304.

[2] „Există totuşi un domeniu în care autorii şi artiştii Evului Mediu au conferit tablei de şah un rol de medium deosebit de puternic: moartea. O partidă de şah poate anunţa trecerea din lumea aceasta în cealaltă lume, iar o partidă contra Morţii – temă literară şi iconografică recurentă începând cu secolul al XIII-lea – angajează o luptă pierdută de la bun început", Michel Pastoureau, *op. cit*., p. 329.

mitologia originilor sale (pe care doar am schiţat-o) la jocul de şah din *Alice în Ţara Minunilor* a lui Lewis Carroll sau la obsedantul „şah etern" din *Apărarea Lujin* a lui Vladimir Nabokov[1].

Pe lângă scena iconică a Cavalerului jucând şah cu Moartea pe malul mării, în filmul lui Bergman mai apare o reprezentare a Morţii cu jocul de şah, dar care poate trece uşor neobservată. În scena discuţiei dintre scutierul Jöns şi pictor (Albertus Pictor) din biserică, se poate întrezări, în două cadre (o dată când Jöns intră în biserică şi a doua oară când iese), o frescă înfăţişând Moartea (un schelet înveşmântat cu o pelerină), cu un eşichier sub braţ şi ducând de căpăstru un cal, animal psihopomp şi, în acelaşi timp, infernal, htonic (iconografia reprezentării poate fi apropiată şi de aceea a Apocalipsei când Moartea călăreşte un cal galben-vânăt[2]). Imaginea este prezentă pe acelaşi perete pe care pictorul înfăţişează alte subiecte macabre medievale: Dansul Morţii, reprezentarea ciumei, procesiunea flagelanţilor, Moartea cu coasa, fiind, aşadar, văzută ca aparţinând aceleiaşi tematici. Tot fugitiv, am mai găsit această reprezentare într-o scenă dintr-un alt film al lui Bergman, apărut

[1] „Cultura europeană a perpetuat dincolo de Evul Mediu această simbolică bogată a tablei de şah, în acelaşi timp dinamică, muzicală, mediatoare şi macabră. În secolul al XX-lea, bunăoară, cel mai muzical dintre pictori, Paul Klee, este cel care a făcut din această figură una dintre temele sale picturale predilecte, în timp ce cineastul atras ca nimeni altul de metafizică, Ingmar Bergman, a pus în scenă în admirabilul său film *A şaptea pecete* o ultimă şi eternă partidă de şah opunând cavalerul şi Moartea", *ibid*.

[2] „Ivit din tenebre, calul este legat de moarte. Animal oracular – el o anunţă. Psihopomp – o poartă în şa", Jean-Paul Clébert, *Bestiar fabulos: dicţionar de simboluri animaliere*, traducere din limba franceză de Rodica Maria Walter şi Radu Walter, Bucureşti, Artemis-Cavallioti, 1995, p. 49; „În alte culturi, legătura între cal, Rău şi Moarte e şi mai explicită. În Apocalips, Moartea călăreşte calul alburiu; Ahriman, ca şi diavolii irlandezi, îşi răpeşte victimele călare; la grecii moderni, ca în Eschil, moartea e purtată de-un bidiviu negru. Foclorul şi tradiţiile populare germanice şi anglo-saxone au păstrat această semnificaţie nefastă şi macabră a calului: a visa un cal e semnul unei morţi apropiate", Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarului: introducere în arhetipologia generală*, traducere din limba franceză de Marcel Aderca, postfaţă de Corneliu Mihai Ionescu, Bucureşti, Univers Enciclopedic, col. „Mentor", 1998, p. 74.

şase ani mai târziu, *Lumină de iarnă* (1963; engl. *Winter Light*, fr. *The Communicants*, orig. *Nattvardsgästerna*). Imaginea apare reprezentată tot pe peretele unei biserici, mai întâi într-un cadru apropiat, în spatele Martei, personajul feminin principal şi, apoi de la distanţă, în timp ce Marta îl susţine pe pastorul Tomas, într-un moment în care acesta se lasă doborât de sentimentul acut al pierderii credinţei. Ca şi în dansurile macabre, în ambele reprezentări scena este foarte dinamică, Moartea fiind reprezentată în mers sau chiar în fugă, pictată din profil, cu faţa îndreptată spre privitor şi cu eternul zâmbet scheletic pe faţă. Ochii săi sunt două hăuri negre care se opun albeţei feţei, într-o alternanţă bicromă ce este sugerată şi chiar întărită, de tabla de şah ţinută sub braţ. Calul scheletic accentuează ideea de mişcare, dar şi pe cea de teamă, ca într-o fugă disperată. În detaliul din *Lumină de iarnă*, Moartea pare să tragă după ea şi un car în care două personaje în picioare par a dansa (o combinaţie a motivului jocului de şah cu Moartea, Triumfului Morţii şi a Dansului Morţii).

220. Moartea cu jocul de șah, imagine *A șaptea pecete*

221. Moartea cu jocul de șah, imagine *Lumină de iarnă*

Privirea directă, rânjetul ştirb, mersul spre o destinaţie care iese din spaţiul reprezentării (cu toate acestea, foarte bine cunoscută) dau ideea că „Moartea conduce jocul" şi că orice încercare de a juca după alte reguli decât cele stabilite de ea e sortită eşecului. În alte trei reprezentări picturale ale acestui motiv de la finalul secolului XV şi începutul secolului XVI (una dintre ele aparţinând chiar pictorului suedez Albertus Pictor, cel care apare şi în filmul lui Bergman), în partida de şah dintre Moarte şi un muritor – Cavalerul la Albertus Pictor, Regele în manuscrisul lui Meister B R şi Episcopul în vitraliul din Biserica Saint-Andrew din Norwich – de fiecare dată jocul este deja avansat şi Moartea este cea care trebuie să facă următoarea mutare. Înclin să cred că faptul nu este tocmai întâmplător şi că acest detaliu este menit să arate (lucru deloc surprinzător) cui îi aparţine întotdeauna ultima mutare.

În mijlocul supuşilor (doamne şi nobili, înalţi prelaţi şi slujitori) şi îmbrăcat conform rangului său (haină lungă de blană, coroană regală), Regele din manuscrisul lui Meister B R (cca. 1480-1490) se uită cu regret într-o parte în momentul când realizează că adversarul său, un schelet fără nici o podoabă sau haină specifică, dar a cărui identitate e, neîndoielnic, cunoscută tuturor, se repede (iarăşi ideea de mişcare, de dinamism, de acţiune petrecută fulgerător) să mute următoarea piesă pe tabla de şah şi să spună, fără drept de apel, „şah mat"! Privirile triste ale personajelor ce-l înconjoară, cardinalul (care pare chiar că-şi şterge o lacrimă în colţul ochiului), episcopul, preotul, dregătorii şi slujitorii se adaugă privirii resemnate şi îndurerate a suveranului. Câinele scheletic din josul imaginii, simbol al melancoliei, pare să întărească ideea principală a picturii, aceea că nici cea mai puternică piesă, Regele, nu se poate sustrage condiţiei sale. În fundal, simetric faţă de câinele adormit, un înger cu aripile desfăcute ţine în mâna stângă clepsidra cu nisip, un alt simbol al trecerii timpului şi al morţii. Zâmbetul său şi privirea îndreptată către Rege ar putea să dea, totuşi, o întorsătură optimistă întregii reprezentări: deşi timpul fiecăruia pe pământ este măsurat şi nimeni nu se poate sustrage ultimei întâlniri, cea cu Moartea, o viaţă virtuoasă poate constitui biletul către o viaţă veşnică în lumea celor drepţi. Seninătatea zâmbetului îngerului şi al doamnelor din spatele regelui se

opune astfel ironiei amare din rânjetul ştirb al Morţii, într-o încercare de a-i nega victoria totală asupra spiritului.

222. *Joc de şah cu Moartea* – Meister B R, (30,2x22,4 cm), Berlin, Kupferstichkabinet (cca. 1480-1490)

În fresca datată 1480, cavalerul lui Albertus Pictor pare surprins de deznodământul jocului. În timp ce Moartea îşi întinde mâna scheletică pentru a face următoarea mişcare – şi ultima[1] – el duce mâna către inimă, într-un gest de surprindere şi durere. Impasibilă, Moartea arborează acelaşi zâmbet înfricoşător. Dar oare e

[1] Inscripţia de deasupra picturii („Te-am făcut şah-mat!") nu lasă nici un dubiu asupra faptului că jocul s-a încheiat deja.

chiar un zâmbet? Victoria îi aparţinea de la început, aşa că bucuria e, teoretic, nejustificată. Se poate ca zâmbetul scheletic al Morţii să nu fie deloc un zâmbet, ironia de pe chipul său întorcându-se nu numai asupra omului, ci şi asupra ei însăşi, pentru a exprima o situaţie absurdă al cărei protagonist nu mai este doar omul, ci şi ea.

223. *Cavalerul jucând şah cu Moartea* – Albertus Pictor, Biserica din Täby (lângă Stockholm), frescă (cca. 1480)

Privirea fixă, cu doi ochi în loc de două găuri negre de data aceasta, este semn al inevitabilului, al neantului, în totală contradicţie cu gestul dinamic al mâinii şi cu omniprezentul zâmbet. Moartea nu zâmbeşte pentru că nu are de ce. Un zâmbet etern este aşternut pe chipul său, dar zâmbetul acesta nu are nimic uman. Este doar recuperat de om care, în disperarea sa, îşi închipuie că, spunând „şah mat!", Moartea se amuză pe seama sa. În tot acest timp, tocmai prin acest zâmbet Moartea se dovedeşte însă a fi un personaj la fel de absurd ca şi omul însuşi, obligată să rânjească pentru eternitate, fără ca nimic să fie vreodată amuzant pentru ea. Într-o altă interpretare, acest zâmbet nu ar fi adresat nici cavalerului, nici morţii, ci... privitorului. În reprezentarea lui Albertus Pictor Moartea şi cavalerul se află pe aceeaşi parte a tablei de şah (nu faţă în faţă cum ar fi fost în cazul) cu

faţa spre privitor, ceea ce face ca, de fapt, locul celui de-al doilea jucător să fie liber. Aşadar, locul liber din faţa tablei de şah ne revine chiar nouă, spectatorilor, noi suntem cei cu care Moartea va juca următoarea partidă de şah[1]. Iar zâmbetul îngheţat de care vorbeam se transformă acum într-o invitaţie... sau o nouă provocare.

224. *Episcopul jucând şah cu Moartea*, Biserica Saint-Andrew, Norwich, Marea Britanie, vitraliu (cca. 1510)

226. Thomas Murner, *Pastorul luteran face un pact cu un bufon si cu diavolul*, în *Von der Grossen Lutherischen Narren* (1552)

Şi în vitraliul bisericii Saint-Andrew din Norwich, Marea Britanie, realizat în jurul anului 1510, partida s-a încheiat deja, iar Moartea, preluând controlul, îl ia pe episcop de mână, îndreptându-se către... ieşire. Iarăşi dinamismul Morţii (mâna cu care conduce înaltul prelat, piciorul scheletic care calcă peste tabla de şah, ieşind parcă din spaţiul reprezentării pentru a intra într-un alt spaţiu) se opune expresiei încremenite a episcopului, care face o ultimă încercare de a scăpa, trăgându-şi capul într-o parte şi înspre spate (gest ce poate exprima, în egală măsură, surpriza, teama sau consternarea). Văzută mai mult din

[1] Ţin să-i mulţumesc domnului profesor Sorin Alexandrescu pentru această ultimă observaţie privind includerea spectatorului în tablou, care îmi scăpase la o primă analiză.

profil decât din faţă, de data aceasta zâmbetul larg al Morţii se întinde pe tot chipul, iar scheletul maxilarului poate fi observat cu o precizie aproape anatomică. Fixitatea orbitelor goale se adaugă rânjetului încremenit, oferind o vagă idee despre ceea ce îl aşteaptă pe Episcop (dar şi pe privitor deopotrivă). Îmbrăcat într-o haină scumpă în culori vii (spre deosebire de îmbrăcămintea monocromă şi sărăcăcioasă a scheletului, parcă făcută din cârpe), cu mitra pe cap şi sceptrul ca simboluri ale puterii sale pământeşti (acum complet nefolositoare), episcopul nu se mai poate elibera din strânsoare.

225. Jan Provoost, *Zgârcitul şi Moartea*, pictură (1505-1510)

Pe malul mării, într-o atmosferă sumbră (nori negri se adună deasupra valurilor) Antonius Block, cavalerul din *A şaptea pecete*, folosindu-se de slăbiciunea Morţii pentru joc, o provoacă la o ultimă partidă de şah. E încrezător şi arogant, jocul abia a început, timpul se întinde în faţa lui răbdător şi el are la dispoziţie posibilităţile infinite ale şahului pentru a încerca să-şi învingă adversarul cel mai de temut. Dispoziţia sa se va schimba pe măsură ce se vor adânci în joc, Block trecând de la aroganţă şi încredere în propriile forţe (în definitiv, petrecuse zece ani în Ţara Sfântă, timp suficient pentru a dobândi

tainele jocului de la musulmani) la recunoaşterea talentului adversarului şi până la completul dezinteres faţă de partidă în momentul în care realizează că următoarea mişcare a acestuia va fi şah mat. Voi discuta însă, în detaliu, această partidă în capitolul dedicat analizei filmului.

Revenind la Evul Mediu, pe lângă tematica pesimistă afişată, motivul jocului de şah cu moartea mai relevă şi o anumită viziune asupra vieţii şi asupra morţii ce-şi face simţită prezenţa în Europa scolasticii şi a catedralelor. În afară de fresca de secol XV a lui Albertus Pictor din biserica din Täby, la nord de Stockholm, şi care l-a inspirat pe Bergman, mai exista o astfel de reprezentare similară pe portalul catedralei din Strasbourg, distrusă însă în secolul XVI şi apoi îndepărtată complet de către iezuiţi. Înţelesul simbolic al scenei era, ca şi în cazul celorlalte scene macabre, atotputernicia morţii, vulnerabilitatea omului, natura sa trecătoare, toate dând naştere eternului *memento mori*. De asemenea, în afară de picturi, motivul a mai fost folosit şi în predici, ca peste tot în Evul Mediu cuvântul şi imaginea completându-se astfel în încercarea de a da un înţeles unitar realităţii. Girolamo Savonarola, care dezaproba orice fel de joc, este unul dintre călugării fanatici care s-au folosit de simbolistica şahului în predici. În viziunea sa, o victorie nu foloseşte la nimic, întrucât, dacă nu te gândeşti permanent la moarte, ea te poate lua pe nepregătite, iar atunci tot ceea ce ai realizat în întreaga viaţă se pierde. Evident, ca orice imagine simbolică puternică, şi imaginea şahului este ambivalentă, putând exprima atât pesimismul (Moartea e cea care are întotdeauna ultimul cuvânt, iar acesta este „*şah-mat*"), cât şi optimismul (până la finalul partidei, omul se poate opune cu toate forţele adversarului său). Pe lângă reflectarea aceleiaşi familiarităţi cu moartea recurentă pe tot parcursul Evului Mediu, atât în cultura populară, cât şi în cea savantă, putem vedea în folosirea acestui motiv şi încrederea în sine pe care omul medieval o (re)câştigă odată cu descoperirea valorilor raţiunii. Omul nu poate, evident, învinge moartea, dar poate măcar să riposteze împotriva aneantizării totale. Încrezător pentru o vreme în forţele sale, îi poate opune morţii datul său cel mai de preţ, opera sa, oricare ar fi ea: cartea, catedrala, banca, şcoala, arta, ştiinţa…

Cronologic vorbind, toate aceste realităţi nu se succed una alteia, ci sunt aproximativ contemporane. Şahul ajunge în Europa prin secolele X-XI, ia amploare în secolele XII-XIII, pentru a ajunge la

maturitate în secolul XV. *Povestea celor trei morţii şi a celor trei vii* şi *Dansul macabru* se dezvoltă începând cu secolele XIII-XV, într-o epocă în care, teoretic cel puţin, valorile raţiunii primau în gândirea intelectualilor, iar regulile jocului de şah îl consacrau din ce în ce mai mult ca joc de reflecţie prin eliminarea hazardului. Carnavalul şi râsul popular coexistă cu predicile macabre şi serioasele *summae* scolastice, dovada vie reprezentând-o poezia goliarzilor şi, mai târziu, romanul lui Rabelais, *Gargantua şi Pantagruel*. Hellequin se întâlneşte cu Arlechin (Arlequin) al cărui costum reproduce tabla de şah, adevărat *theatrum mundi*, arhetip al labirintului în care omul se poate pierde sau se poate regăsi, folosindu-se de raţiune sau căzând pradă spaimelor ancestrale, găsindu-şi drumul sau devenind „prizonier al drumului", oricum, aflat întotdeauna în căutarea unei *raţiuni* de-a fi.

CAPITOLUL IV. OMUL ÎN CĂUTAREA SENSULUI VIEŢII

„Here, in my solitude, I have the feeling that
I contain too much humanity."
(Ingmar Bergman, *Images. My Life in Film)*

227. Tablă de şah pe malul mării, imagine din *A şaptea pecete*

„Blând rege, cal focos, încrâncenată /
Regină, turn direct, pion viclean,/
Pe negrul şi-albul drumului în van /
La pândă stau şi poartă luptă-armată./
Nu ştiu că mâna dinainte care /
Aşază piesa le-a fixat destinul,/
Nu ştiu c-a lor voinţă, ferm, hainul /
Timp subjugat-a. Vană aşteptare.”[1]

IV.1. O obsesie timpurie

Sursele de inspiraţie pentru *A şaptea pecete* au fost numeroase şi diverse. Privind retrospectiv creaţia bergmaniană de până în 1957 se pot recunoaşte prefigurări ale marii teme a întâlnirii omului cu moartea, prefigurări ce pornesc de la educaţia luterană pe care regizorul a primit-o în copilărie, la primele sale întâlniri cu moartea şi până la primele scenarii şi piese puse în scenă.

IV.1.1. Copilăria

Aşa cum recunoaşte în autobiografia sa, *Lanterna magică*, atmosfera din casa parohială unde a crescut era înţesată de referiri la moarte, Dumnezeu, păcat, diavol, iertare şi pedeapsă. Moartea era o referinţă constantă atât în, de pildă, predicile tatălui său, cât şi în picturile din bisericile pe care le vizita cu acesta. Descrierea unei dimineţi petrecută singur în casa bunicii din Uppsala (din cauza faptului că se simţea rău, fusese scutit de slujba de duminică dimineaţă), arată amestecul între realitate şi fantezie pe care Bergman şi-l recunoaşte încă din fragedă copilărie, dar şi o apariţie (prima, poate) a unei figuri familiare şi terifiante în acelaşi timp, figura Morţii:

[1] Jorge Louis Borges, *Şah* II, în *Poezii*, *ed. cit*., p. 73.

„[...] Şi din nou băteau clopotele, şi din nou fata de aur dansa iar băiatul cânta, doamna cea goală întorcea capul şi-mi făcea semn [figurinele de pe un orologiu vechi – n.m.], Moartea îşi târa coasa pe linoleumul de pe coridorul întunecat, o presimţeam, îi vedeam craniul galben şi surâsul, silueta neagră, deşirată, conturându-se de cealaltă parte a geamurilor de la uşa exterioară”[1].

Moartea ca prezenţă familiară îşi mai face apariţia şi într-o altă amintire din copilărie. După mutarea familiei la Stockholm, unde tatăl său primise parohia Spitalului Regal Hedvig Eleonora, micul Ingmar s-a împrietenit cu un îngrijitor de la morga spitalului, un personaj intrigant şi original, pe nume Algot, cu care a început să petreacă mult timp. Într-o zi de iarnă, Algot îl duce pe băiat în camera unde cadavrele erau aranjate după autopsie pentru a-i arăta corpul unei frumoase tinere, moartă de curând. Atras de părul ei negru, de obrazul fin şi de buzele senzuale, Ingmar îşi dă seama abia în momentul când aude o uşă trântindu-se că a rămas singur împreună cu morţii în camera aceea rece. Încearcă disperat să iasă, dar uşa rămâne blocată[2].

Groaza pare să ia sfârşit în momentul când de afară se aud voci apropiindu-se. Nişte oameni treceau prin faţa ferestrelor şi ar fi putut să-l scoată de acolo dacă s-ar fi dus să-i strige. Dar în momentul acela ceva inexplicabil se petrece: băiatul se linişteşte şi îi lasă să se îndepărteze. După ce vocile nu se mai aud şi tăcerea se lasă iar, se ridică şi, răspunzând unei puternice nevoi interioare, se întoarce în camera morţilor, oprindu-se lângă tânăra moartă. Încă o dată frumuseţea ei i se pare copleşitoare, iar dorinţa de a o privi pe îndelete îi dă curaj să

[1] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 29.

[2] „I banged on the door and shouted for Algot, but it was no use. I was alone with the dead or those in suspended animation. At any moment, one of them might rise up and grab hold of me. [...] My pulse was thumping in my ears. I found it hard to breathe and was freezing cold right down inside my stomach and on the surface of my skin. I sat down on a stool in the chappel and closed my eyes. That gave me the horrors. I needed to check what might be happening behind my back or wherever I couldn’t see.” Acest fragment este din *Lanterna magică* de Ingmar Bergman, însă nu apare în ediţia în limba română a cărţii, aşa că am folosit versiunea în limba engleză din volumul *The Ingmar Bergman Archives, ed. cit*., p. 84.

îndepărteze cearşaful cu care era acoperită. Singur, într-o cameră plină cu morţi, întinde mâna şi îi atinge umărul, fiind surprins să constate că nu e rece, cum se aştepta, ci chiar fierbinte. Încurajat de această descoperire, îşi continuă explorarea atingându-i sânul şi dorindu-şi să treacă cu mâna mai departe spre abdomen. Vraja se rupe însă când descoperă că fata îl urmăreşte cu pleoapele deschise pe jumătate. Totul devine confuz, haosul se instalează, Ingmar îşi aduce aminte de o poveste spusă de Algot, cu o călugăriţă care a înnebunit când a găsit braţul tăiat al unui bărbat strecurat în patul său de un îngrijitor care dorise să facă o glumă, îşi închipuie că asta îl aşteaptă şi pe el, şi începe să urle, realizând grozăvia situaţiei. Fuge de lângă tânăra moartă şi se împinge cu toată puterea în uşa care se deschide din prima[1].

Imaginea l-a urmărit mult timp pe adultul Ingmar Bergman care a încercat s-o ilustreze cu aceeaşi forţă cu care, copil fiind, o simţise. O primă tentativă a fost în *Ora lupului*, dar, nereuşită, scena a fost tăiată la montaj. A revenit în prologul de la *Persona*, mai mult sugerată decât ilustrată, şi şi-a primit forma finală în *Strigăte şi şoapte*, în scena memorabilă în care Agnes (Harriet Andersson) refuză să moară, prezenţa ei, ca mort-viu, îngrozindu-le pe cele două surori ale sale. Această amintire poate sta ca mărturie pentru naşterea a două dintre cele mai prolifice şi longevive obsesii bergmaniene: fascinaţia morţii şi cea a feminităţii.

IV.1.2. Cristalizarea unui icon

După criticul suedez Maaret Kosckinen, se pare că prima scriere a lui Ingmar Bergman în care apare imaginea morţii este o proză nepublicată, scrisă la 20 de ani (deci în 1938, anul în care începe să regizeze şi primele piese). Scris de mână, textul de 11 pagini, pare-se influenţat de Edgar Allan Poe, a fost intitulat *O poveste neobişnuită* (engl. *A Peculiar Tale*) şi prezintă povestea unui băiat care întâlneşte

[1] „Then I saw that she was watching me from under her half-lowered eyelids. Everything became confused, time ceased to exist, and the strong light grew brighter. [...] I was now going to go mad in the same way. I hurled myself at the door, which opened by itself. The young woman let me escape", *ibid*., p. 84-85.

într-o florărie o tânără extrem de frumoasă şi puternic parfumată. Găsind-o fascinantă, tânărul hotărăşte să afle mai multe despre ea. Doar că ceea ce află se dovedeşte a fi mai degrabă trist. Tânăra este prostituată, mamă văduvă şi dependentă de droguri. În final, tot el o găseşte moartă, omorâtă în bătaie de unul dintre clienţii săi. O vecină a femeii îi descrie cum arăta ultimul bărbat cu care fata plecase, iar această descriere arată cristalizarea timpurie a unei anumite imagini a universului bergmanian, o imagine care va deveni aproape arhetipică 20 de ani mai târziu, odată cu *A şaptea pecete*: „Aseară am întâlnit-o pe scări cu un bărbat. Iar felul în care m-a privit el mi-a dat fiori. Faţa lui era complet albă şi era ca şi cum nu ar fi avut deloc ochi. Purta o pălărie mare şi pleoştită şi o capă neagră, lungă"[1]. Textul se termină cu gândurile triste ale tânărului în timp ce se pierde pe străzi sub ploaia tomnatică: „Biata de tine, mi-am spus. Ai vrut să fii frumoasa curviştină a Morţii, dar Ea te-a răsplătit în felul ei "[2]. Imaginea Morţii ca un bărbat cu faţa albă şi îmbrăcat complet în negru nu este o creaţie a lui Bergman, ci o reminiscenţă a reprezentărilor scheletice medievale, fiind mai degrabă un stereotip cultural. Lui Bergman i se datorează mai mult actualizarea acestei reprezentări stereotipice în secolul XX, un secol în care oamenii văd mai mult imaginea *morţilor*, decât reprezentarea iconică a *Morţii*.

Fascinaţia morţii, iubirea, frumuseţea, singurătatea, întâlnirea omului cu moartea, toate viitoarele teme metafizice ale cinematografiei bergmaniene pot fi regăsite în acest text de câteva pagini, de vădită inspiraţie romantică. Şi mai presus de toate însăşi imaginea morţii ca un bărbat cu chipul foarte alb, îmbrăcat tot numai în negru. În paranteză fie spus, această imagine este foarte apropiată şi de imaginea obişnuită a preoţilor în filmele lui Bergman (în *A şaptea pecete* Moartea chiar apare sub chipul unui călugăr/preot în scena

[1] „And last night I met her on the stairs with a man. And the way he looked gave me a chill of fear. His appearance was completely white, and it didn't look as if he had any eyes, and he had a big floppy hat, and a long black cape", citat din Maaret Koskinen, *I begynnelsen var ordet: Ingmar Bergman och hans tidiga författarskap* (Stockholm, Wahlström & Widstrand, 2002, *apud* art. „Death and its discontents", în *Ingmar Bergman Face to Face* (http://goo.gl/ObnsKK, ultima oară accesat la 27 ianuarie 2014).

[2] „Poor little thing, I thought. You wanted to be Death's pretty little harlot, and He paid you in his fashion", *ibid*.

spovedaniei şi în cea a arderii vrăjitoarei). Interpretând rolul unui preot în *Ritul* (*Riten*, 1969), Bergman alege să apară el însuşi în această ipostază.

IV.1.3. Piesele de tinereţe

După cum spuneam în capitolul I, prima piesă pe care Bergman a regizat-o pentru Mäster Olofsgården a fost *Outward Bound* (*Till främmande hamn*) de Sutton Vane, în martie 1938. Piesa mai fusese pusă în scenă de două ori în Stockholm, pe scena Teatrului de Comedie, o dată în 1925 şi a doua oară în 1931, dată la care Erik Bergman l-a dus pe fiul său de 13 ani, Ingmar, să o vadă. Impresia avută asupra tânărului a fost atât de puternică încât a încercat să o pună el însuşi în scenă cu ajutorul teatrului său de păpuşi. Când a ales să-şi facă debutul la Mäster Olofsgården cu această piesă, Bergman a prezentat-o ca o piesă creştină moralizatoare. *Outward Bound* prezintă un grup de opt pasageri care se trezesc la bordul unei nave, fără nici o idee de ce se află acolo, şi care, treptat, realizează că sunt deja morţi şi că vor fi duşi în faţa unui Judecător care va hotărî dacă vor merge în Iad sau în Rai. Se poate recunoaşte în alegerea acestei piese înclinaţia sa timpurie pentru subiectele metafizice, ca şi constanta preocupare pentru problematica morţii şi a credinţei.

Scrisă în vara lui 1942 (alături de alte 11 piese şi o operă), *Moartea lui Păcală* (engl. *The Death of Punch*, orig. *Kasper's Dod*) a avut premiera pe 24 septembrie 1942 şi a constituit atât debutul său ca dramaturg, cât şi biletul de intrare în lumea filmului. Reprezentaţia a fost văzută de directorul de la Svensk Filmindustri şi de şefa echipei de scenarişti, iar a doua zi Bergman a fost angajat ca scenarist acolo. Într-un prolog şi două acte, piesa spune povestea lui Kasper (un fel de Păcală suedez), un actor pierde-vară care, în mijlocul unei petreceri, primeşte vizita neaşteptată a doi bărbaţi gravi, îmbrăcaţi în negru, ce se dovedesc a fi mesagerii morţii. Păcătos inveterat, Kasper îşi părăsise soţia pentru o viaţă petrecută în compania prostituatelor şi a criminalilor. În vreme ce stă în mormânt şi aşteaptă judecata care îl va trimite în Rai sau în Iad, are acum prilejul de a-şi reconsidera modul

de viaţă şi de a-şi putea exprima temerile existenţiale. Lecţia pe care personajul trebuie s-o înveţe este că moartea, care poate fi văzută pe Pământ, este întotdeauna aproape şi de aceea trebuie să avem grijă cum ne trăim viaţa. Ca orice muritor aflat în faţa ultimului mister, Kasper se roagă în van pentru a primi mai mult timp înainte ca totul să ia sfârşit. Deşi considerată la acea vreme un fel de poveste pentru copiii adulţi[1], ulterior piesa a fost văzută, prin temă şi dialoguri, ca o primă schiţă precursoare pentru *A şaptea pecete*.

228. Imagini din spectacolul *Moartea lui Păcală* (1942)
Tema morții, a artistului și a iubirii se împletesc în această piesă moralizatoare scrisă și regizată de tânărul Ingmar Bergman.

[1] „This little play is a story for grown-up children. [...] Punch lies dead and cold; the black undertakes with their big box come to take him away. In the next scene, he is already sitting in his grave, counting the seconds of eternity until our Lord's servants pick him up from his cell, when it is time for his trial in the heavenly court", Oscar Rydquist, „Svensk premiär hos Student-teatern", în *Dagens Nyketer*, 25 septembrie 1924, *apud* *The Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit*., p. 97.

Kaspers död

pjäs i två akter och förspel
av *Ingmar Bergman*.

Regi: Ingmar Bergman; Dekor: Gunnar Lindblad; musik: Rune Ede; Danskompositioner: Else Fisher; Scenmästare P. J. Ottberg.

PERSONER:

Kasper	*Bertil Sjödin*
Kasperina	*Astrid Söderbaum*
Subba 1	*Margret Hesse*
Subba 2	*Julie Bernby*
Lebemannen	*Rune Stylander*
Den syndiga	*Marianne Lenard*
Gangsters	*Sture Djerf*
Den ene	*Lennart Lagerwall*
Den andre	*Rune Bernström*
Prästen	*Per Johan Gatberg*
Den hemlighetsfulle	*Gösta Holmström*
Den lurade	*Hans Ulfberg*
Den drunknade	*Signe Claesson*
Kaspers barn.	

Förspelet: Framför ridån.
Akt I: Krogen.
Akt II: 1. Kyrkan.
2. Vänstrummet.
3. Guds domstol.

Kvällens författare:

Ingmar Bergman.

Regissören och författaren för aftonens program är för Studenteaterns medlemmar inget okänt namn. Ingmar Bergmans Strindbergsinscenerингar: Pelikanen 1940 & 41 och Fadren 1941 blir till Studenteaterns minnesvärda data. Vi äro glada att han trots utflykter till den offentliga teaterns fält inte överger Kårhuscenen.

Ingmar Bergman är född 1918, och är således i förhållande till vad han redan hunnit med en mycket ung man. Samtidigt med sina litteraturhistoriska studier vid Högskolan började han sin teaterbana inom Mäster Olovsgårdens teatersektion, där han var verksam 1937—40. Bland hans många uppsättningar från denna är förtjänar här särskilt nämnas: Macbeth, Lycko-Pers resa, Svarta Handsken, Svanevit och Till främmande hamn. Det senaste året

A. G. DUFVA A.-B.
Höjdjuvelerare
Hedersgåvor Sportpriser
Fabrik och Kontor:
Bryggoreg. 6 B, Tel. 11 44 63, 20 42 78
Butiker: Stureplan 4, Drottningg. 10, Drottningg. 59
S:t Eriksgatan 65, Götgat. 28, Hornsg. 52, Odeng. 31
Odengatan 75.
Förslag uppsättes av egna konstnärer

229. Programul şi prezentarea piesei, alături de o fotografie a regizorului (1942)

După mărturia lui Bergman, piesa a fost inspirată de o scriere a lui Strindberg din 1890, *Kaspers fet-tisdag* (engl. *Casper's Shrove Tuesday*; rom. aprox. *Spovedania de marţi a lui Păcală*), şi o piesă a lui Hugo von Hoffmanstahl din 1911, *Jedermann* (engl. *Everyman*; rom. *Orişicine*), la rândul ei inspirată dintr-o piesă moralizatoare englezească din secolul XV, *Everyman*[1], şi care vorbeşte despre singurătatea omului în faţa morţii. *Everyman* a fost regizată de Bergman în 1956, atât pentru Teatrul din Malmö (cu Max von Sydow, interpretul cavalerului din *A şaptea pecete*, în rolul principal), cât şi ca piesă radiofonică. Influenţa ei asupra filmului nu poate fi trecută cu vederea întrucât, deşi a fost lansat în 1957, filmul a fost făcut, de fapt, în vara lui 1956. Critica a văzut, de

[1] „Una după alta, am scris 12 piese şi o operă. Claes Hoogland, directorul Teatrului Studenţesc le-a citit pe toate şi a hotărât să punem în scenă *Moartea lui Păcală* – un plagiat neruşinat după *Păcală la lăsatul secului,* a lui Strindberg şi după modalităţile din secolul XV, ceea ce nu m-a făcut să mă simt deloc jenat", *Lanterna magică*, *ed. cit.*, p. 158 [redau şi versiunea englezească a textului din *Lanterna magică* care cred că este mai aproape de original; din păcate am constatat în versiunea românească a volumului câteva inadvertenţe în ceea ce priveşte mai ales traducerile titlurilor: „I suddenly wrote 12 plays and an opera. Claes Hoogland, director of the Student Theater, read them all and decided we would put on *Kaspers död* (*Death of Punch), a play that is an audacious plagiarism of Punch's Shrove Tuesday* by Strindberg and the old play of *Everyman,* a fact that did not embarras me in the slightest", *apud Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit*., p. 97].

asemenea, piesa lui Hugo von Hoffmanstahl ca sursă de inspiraţie şi pentru *Ziua se termină devreme* (orig. *Dagen slutar tidigt*, 1947) şi *Pictură pe lemn* (orig. *Trämålning*, 1955).

Abordând un context literar mai larg, specialista în opera lui Bergman, Birgitta Steene, consideră că piesa poate fi afiliată unui anumit curent modern din teatrul suedez, curent care începe cu scrierile lui Strindberg din perioada post-*Inferno* (deci de după 1890, perioada care urmează crizei sale religioase celei mai acute) şi continuă cu piesele într-un act ale lui Pär Lagerkvist adunate sub titlul *Ora dificilă* (orig. *Den svåra stunden*)[1]. Titlul pieselor lui Lagerkvist este o metaforă ce face referire chiar la momentul premergător morţii, la acea aşteptare a sfârşitului când omul încă poate contempla viaţa cu frumuseţile şi absurdităţile sale, dar continuă să se roage lui Dumnezeu pentru a-i răspunde, măcar acum, la rugăciuni şi pentru a nu-l lăsa singur în imperiul morţii, metaforă ce poate fi cu uşurinţă regăsită şi în creaţiile lui Bergman. De asemenea, o altă constantă comună a operelor celor doi poate fi găsită în încercarea disperată a omului de a găsi un sens al vieţii, înainte ca toate lucrurile să se sfârşească. Poate aici se vede cel mai bine componenta expresionistă a operei lui Bergman, o componentă care include anxietatea vieţii, strigătul disperat în faţa conştiinţei inevitabilităţii morţii şi teama că nu există nici o scăpare din această condiţie a omului, o făptură în acelaşi timp speriată şi de viaţă şi de moarte, întocmai ca în tabloul lui Edward Munch, *Strigătul*.

Determinismul, fatalismul sau *spleen*-ul sunt teme prezente în aproape toate piesele de tinereţe ale lui Bergman. Oamenii sunt nişte marionete condamnate să se supună unui destin pe care nu-l pot controla, într-o viziune pesimistă a motivului *lumii ca teatru*, un fel de actori *obligaţi* să joace în propria piesă, numai că toată acţiunea a fost stabilită încă de la început de un regizor invizibil, un personaj paradoxal, ce încarnează, pe rând, teama de un Dumnezeu-monstru (Regizorul din *Jack printre actori*, ce va deveni mai târziu Dumnezeul-păianjen din *Prin oglindă, în ghicitură* şi *Lumină de iarnă*), dar şi nevoia existenţei figurii Tatălui iubitor, nevoie ce există

[1] Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 25.

încă în omul modern (şi în Bergman, mai ales). Scrisă în 1945, piesa *Jack printre actori* (orig. *Jack bland skådespelarna*) este prima piesă a lui Bergman ce a fost publicată în volum (1946, ediţia suedeză) şi este o dramă expresionistă în două acte despre o trupă de actori terorizaţi de regizorul lor, care îi tratează ca şi cum ar fi marionetele sale personale. În personajul regizorului, Bergman prezintă prima încarnare a acestui Dumnezeu paradoxal, invizibil şi terifiant, care va cunoaşte diferite avataruri de-a lungul activităţii sale de creaţie.

Acest amestec de teme metafizice şi psihologice este de regăsit şi în trei piese pe care le-a publicat în 1948, într-un volum cu titlul *Piese moralizatoare* (orig. *Moraliteter*): *Rachel şi portarul de la cinema* (orig. *Rakel och biografvaktmästaren*), *Ziua se termină devreme* (orig. *Dagen slutar tidigt*) şi *Pentru teama mea* (orig. *Mig till skräck*). Împrumutând denumirea de *moralităţi* din teatrul medieval, Bergman nu se opreşte doar la simpla tensiune între bine şi rău, bună-cuviinţă şi tentaţie, caracteristică acestora, ci îmbogăţeşte conţinutul alegoric al fabulei moralizatoare cu situaţii şi tensiuni psihologice specifice dramei moderne. Dintre cele trei piese, cea de-a doua, *Ziua se termină devreme*, poate fi văzută, de asemenea, ca o prefigurare a marii teme a întâlnirii cu moartea din *A şaptea pecete*.

Doamna Åström, o bătrână alcoolică suferind de halucinaţii şi evadată dintr-un azil, este anunţată că cinci oameni vor muri în ziua următoare şi că ea va trebui să-i însoţească în călătoria lor. Apoi, acţiunea piesei se concentrează pe unul dintre personajele condamnate la moarte, Jenny Sjuberg, şi pe încercarea ei disperată de a găsi un sens al vieţii înainte de final. Crezând că-şi va găsi scăparea în iubire, Jenny îl seduce pe iubitul surorii sale mai mici, însă tot ce reuşeşte să facă este să-şi vadă propriul chip într-o ipostază necunoscută până atunci: cea a unei femei disperate şi pe cale să îmbătrânească. Deşi nu fusese crezută, previziunile bătrânei doamne se împlinesc, iar cele cinci personaje se regăsesc în ultima scenă, deja morţi şi aflaţi într-un imens vid. Piesa se termină cu strigătul disperat al lui Jenny, un strigăt adresat unei divinităţi absente şi care prefigurează sfârşitul din *A şaptea pecete*: „Cred că suntem toţi foarte speriaţi. Cineva spunea că ar trebui să ne rugăm atunci când simţim o asemenea teamă. Chiar dacă nu crezi în nimic… O, Doamne! Tu, care eşti în întuneric şi în

vânt, ajută-mă pentru că sunt un om lipsit de importanţă şi speriat, care nu vede nimic, şi nu înţelege, şi nu crede…”[1].

Piesa a fost văzută mai degrabă ca o poveste cu un subiect foarte concentrat dezvoltat pe o temă modernă. Ca şi în dramele expresioniste ale lui Pär Lagerkvist, şi aici folosirea supranaturalului accentuează singurătatea omului în faţa morţii, mai mult decât ar face-o o piesă realistă. Însă tezimul foarte accentuat al piesei (dorinţa de a arăta cât de mare e disperarea omului în momentul când întâlneşte moartea), precum şi faptul că, în afară de personajul lui Jenny Sjuberg, celelalte sunt abia schiţate şi nu se poate şti mare lucru despre ele, fac din *Ziua se termină devreme* o piesă mai degrabă ambiţioasă decât reuşită. Tragedia morţii este tragedia pierderii individualităţii, tragedia sfârşirii unei conştiinţe, de aceea lipsa individualizării transformă moartea mai degrabă într-o constatare numerică (cinci oameni trebuie să moară) decât într-o dramă a condiţiei umane. Însă acest lucru poate fi pus chiar pe seama dorinţei foarte mari a lui Bergman de a exorciza din el însuşi această teamă. Iar o astfel de concepţie are nevoie de un efort de stilizare ce se poate cristaliza cel mai bine în timp. Ceea ce s-a şi întâmplat în cazul lui, mai târziu, în filmele şi scrierile sale.

IV.2. *Pictură pe lemn* (*Trämålning,* 1955)

O astfel de „cristalizare” se petrece şi în piesa de teatru *Pictură pe lemn*. Iniţial o piesă radiofonică de 20 de minute prezentată la Radioul Suedez în 1954, aceasta a fost inclusă în antologia de piese

[1] „I believe we are all very scared. Someone said you should pray when you feel such fear. Even if you don't believe in anything... Dear God! You who are in the darkness and the wind, help me because I am unimportant and scared human being who doesn't see anthing and doesn't understand and doesn't believe”, în Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 30. În finalul filmului *A şaptea pecete*, Antonius Block, confruntat pentru ultima oară cu perspectiva inevitabilităţii morţii (pe care încă nu o poate accepta), are un discurs asemănător: „Scoate-ne din întuneric, te rugăm pe tine, o, Doamne! O, Doamne, ai milă de noi! Suntem mici şi înfricoşaţi şi fără ştiinţă. Doamne, tu, care eşti undeva, tu, care trebuie să fii undeva... Ai milă de noi!”.

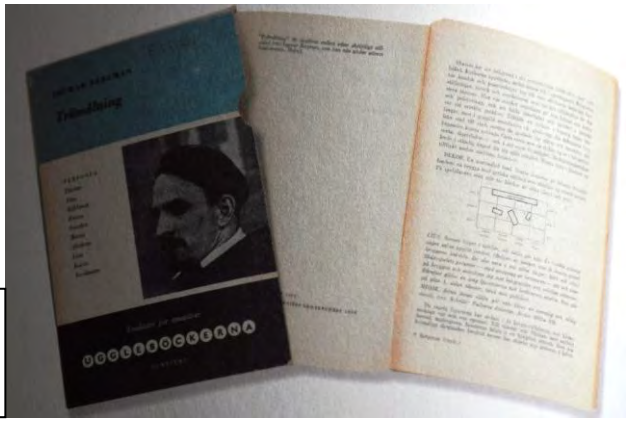
a Radioului Suedez din anul 1954, cu titlul *Pictură pe lemn: O piesă moralizatoare de Ingmar Bergman*[1]. Piesa constituie prima schiţă a scenariului de mai târziu pentru filmul *A şaptea pecete*, deşi rolurile şi replicile se schimbă la trecerea de la piesa de radio la cea de teatru şi apoi la film. Ideea principală a filmului este însă conţinută *in nuce* în *Pictură pe lemn*. În plus, o parte dintre actorii piesei radiofonice, precum şi din piesa de teatru montată un an mai târziu la Teatrul din Malmö, apar şi în film, deşi nu întotdeauna în acelaşi rol. De exemplu, în versiunea pentru radio, cavalerul Antonius Block era interpretat de Bengt Ekerot (interpretul Morţii în film). Gunnar Björnstrand, pe de altă parte, joacă rolul scutierului în toate cele trei montări (radio, teatru şi film). De asemenea, în versiunea pentru radio a piesei, Bergman a ales să joace el însuşi rolul Povestitorului, cel care pune ascultătorul în temă la începutul piesei şi introduce personajul Morţii la final. Se pare că prestaţia sa ca actor nu a fost apreciată de criticii vremii, care au considerat interpretarea sa ca fiind mai degrabă un pic forţată[2].

230. Imaginea din deschiderea piesei *Pictură pe lemn* (1955), înfățișând o frescă medievală

[1] *Apud The Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit*., p. 180.

[2] „He received rather bad evaluations in the brief reviews of the broadcast and was said to act «like an unskilled schoolboy» (*Expressen,* 22 September 1954) and to have «no real grip (on his work), one got the impression that he used more force than necessary in his presentations of rather trite ideas» *(*Svenska Dagbaldet*, 22 September 1954)*", *apud The Ingmar Bergman Archives, ed. cit*., p. 180.

231. Personaje din piesa *Pictură pe lemn* (1955): scutierul și vrăjitoarea



232. Coperta broşurii conţinând piesa de teatru radiofonică *Pictură pe lemn*, împreună cu fotografia regizorului (1955)

După propriile mărturii, motivul central care l-a inspirat în scrierea acestei piese, dar şi a scenariului pentru filmul de mai târziu, a fost amintirea frescelor medievale din bisericile de lângă Stockholm, unde tatăl său ţinea uneori predici duminica, şi care îl fascinau în copilărie. Ciuma neagră, procesiunile de flagelanţi, Iadul, păcătoşii, Diavolul, Moartea jucând şah cu Cavalerul, Adam şi Eva, şarpele, toate acestea şi multe altele erau prezenţe şi imagini familiare pentru familia pastorului luteran Erik Bergman. Iar amintirea lor l-a urmărit mult timp pe fiul acestuia, multe din scenariile şi filmele sale reprezentând, de

fapt, tot atâtea încercări de a înţelege şi de a se elibera, cathartic, de obsesiile copilăriei[1]. Într-un mic fragment de prezentare publicat pe 21 septembrie 1954, ziua în care piesa radiofonică a fost jucată pentru prima oară, regizorul vorbeşte despre aceste influenţe ale picturii bisericeşti medievale în scenariul scris de el:

> Piesa noastră este pictată pe peretele din dreapta intrării într-o biserică , undeva în sudul provinciei Småland. Este de la sfârşitul secolului XIV şi este inspirată de ciuma care făcea ravagii pe atunci. Artistul este necunoscut. Aşadar, am numit piesa Pictură pe lemn şi, în principiu, repovestesc evenimentele ilustrate. Personajele apar unul după celălalt: fecioara, cavalerul şi scutierul său, vrăjitoarea, fierarul şi actorul, fiecare jucând câte o scenă. Există treceri dramatice de la frică la bucurie, exact ca în vechea pictură.[2]

Mai târziu, după ce a renunţat să mai facă filme şi, pe lângă regizarea pieselor de teatru, şi-a dedicat o parte din timp şi scrisului, a vorbit mai pe larg despre această influenţă a picturilor medievale asupra gândirii sale de copil şi asupra creaţiei artistice de mai târziu. În romanul autobiografic *Copil de duminică* este inserată povestea unui copil ce îşi însoţeşte tatăl preot, într-o plimbare duminicală cu bicicletele până la o bisericuţă de ţară unde acesta urma să ţină o slujbă. Plictisit, evident, de slujba monotonă, copilul îşi îndreaptă

---

[1] Într-o recenzie din 1958 la *A şaptea pecete*, criticul de film Peter John Dyer chiar vorbeşte despre pasiunea lui Bergman pentru film ca un „*catarsis* personal": „Bergman is a craftsman [...], for whom filmmaking is and can be nothing less than a personal catharsis", *Sight and Sound* 27, nr. 4, 1958, *apud* Birgitta Steene (coord.) *Focus on the Seventh Seal*, New Jersey, Prentice-Hall Inc., 1972, p. 56.

[2] „Our play is painted on the wall to the right of a church entrance somewhere in the southern province of Småland. It is from the end of the 14th century, and it is inspired by the plague that was raging here at the time. The artist is unknown. Consequently, I have called this piece *Wood Painting*, and I basically retell the illustrated events. The characters appear one after the other: the maiden, the knight and his squire, the witch, the black-smith, and the actor – each perform a scene. There are dramatic changes between fear and joy – just like in the old painting", Ingmar Bergman, *Röster i Radio*, 21 septembrie 1954, *apud The Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit.*, p. 180.

atenţia spre ceea ce îi era mai la îndemână ca să-l poată ţine treaz – picturile din biserică:

> Pu se cufundă în somnolenţă, prins între perete şi soţia gravidă a preotului. Nu-i pasă – slujba e aşa de plicticoasă încât e aproape de nesuportat. Pu priveşte în jur, ceea ce vede îl ţine în viaţă: altarul, ferestrele pictate, imaginile de pe pereţi, Isus şi tâlharii în sânge şi chinuri. Maria sprijinită de Ion: „Priveşte fiul tău, priveşte mama ta". Maria Magdalena e păcătoasa, sigur, s-o fi culcat cu Isus? Pe bolta din stânga stă Cavalerul, slăbănog şi gârbovit. El joacă şah cu Moartea: eu de mult mă aflam în spatele tău. În apropiere, Moartea retează Arborele Vieţii cu un ferăstrău, un saltimbanc cuprins de spaimă stă în vârful copacului şi-şi frânge mâinile: „Nu există reguli speciale pentru comedieni?" Moartea conduce dansul spre Tărâmurile Întunericului, ţine coasa ca un stindard şi toţi dansează într-un şir lung şi saltimbancul încheie convoiul. Diavolii ţin cazanele în clocot, păcătoşii cad cu capul înainte, Adam şi Eva au descoperit că sunt goi, ochiul enorm al Domnului priveşte şaşiu din spatele Copacului oprit şi Şarpele se răsuceşte de bucurie răutăcioasă. Flagelanţii defilează deasupra ferestrei de la miazăzi, ei agită bicele şi strigă de spaima păcatului.[1]

Amintirea bisericilor din copilărie şi a lungilor slujbe plictisitoare este reluată şi în scrierea autobiografică *Lanterna magică*. Prezentarea este însă făcută acum din perspectiva adultului care îşi aminteşte trăirile copilului lăsând să se vadă şi un alt nivel de interpretare a imagisticii creştine, unul mai profund, inaccesibil minţii copilului:

> Ca toţi credincioşii din toate timpurile m-am cufundat şi eu adesea în contemplarea panourilor pictate din spatele altarului, crucifixurilor, vitraliilor şi frescelor. Acolo era Isus şi cei doi tâlhari, crucificarea sângeroasă şi chinuitoare. Maria sprijinindu-se de braţul lui Ioan, vezi pe fiul tău, vezi pe mama ta. Maria Magdalena, păcătoasa, cine a fost ultimul care s-a culcat cu ea? Cavalerul joacă şah cu Moartea. Moartea doboară Arborele vieţii, un om amărât s-a aşezat în vârful copacului şi îşi frânge mâinile. Moartea conduce dansul înspre Ţara Întunericului. Ea ţine secera ca pe un drapel. Şi credincioşii o urmează într-o lungă sarabandă la capătul căreia se află bufonul. Diavolii întreţin focul, păcătoşii se aruncă cu capul în flăcări. Adam şi Eva au descoperit că sunt goi. Ochiul domnului priveşte fix

[1] Ingmar Bergman, *Copil de duminică*, *ed. cit.*, p. 127. Anumite replici imaginate de copil se regăsesc, literal, şi în *A şaptea pecete*.

> din spatele pomului cu fructul interzis. Unele biserici sunt precum acvariile: nu există în ele nici o parte care să nu fie împodobită. Peste tot trăiesc şi prosperă oameni, sfinţi, profeţi, îngeri, diavoli şi demoni. Viaţa de aici şi cea de dincolo se înalţă ca nişte nori de fum de-a lungul zidurilor şi arcadelor. Realitatea şi imaginaţia s-au contopit într-un aliaj puternic: păcătosule, priveşte-ţi opera, vezi ce de aşteaptă după colţ, uită-te la umbra din spatele tău.[1]

După propria mărturie, piesa de teatru *Pictură pe lemn* a fost terminată în câteva după-amieze, fiind concepută ca exerciţiu de interpretare pentru studenţii săi de la Teatrul din Malmö[2]. Premiera a avut loc pe 18 martie 1955, 17 reprezentaţii fiind jucate, în total. Piesa începe cu o imagine puternic simbolică, menită să şocheze vizual spectatorul pentru a-i ţine trează atenţia, în care cele opt personaje sunt îngheţate în diferite poziţii, tot aranjamentul având menirea de a sugera o frescă de biserică. În acest timp, Naratorul (Moartea), asemenea corului din teatrul antic, prezintă contextul piesei pentru a familiariza spectatorul modern cu un tip de atmosferă medievală care, probabil, nu îi mai era în totalitate familiară.

Luând forma unei moralităţi medievale, piesa prezintă opt personaje (un cavaler, un scutier, o femeie însărcinată, o vrăjitoare, o tânără femeie, un bufon, un fierar şi soţia sa) şi modalităţile lor diferite de a face faţă ameninţării ciumei. Numele alese pentru personaje sunt mai degrabă generice (Naratorul, Fata, Cavalerul, Vrăjitoarea, Actorul, Fierarul) sau comune (Jöns, Maria, Lisa, Karin) pentru a sublinia faptul că, în faţa morţii, identitatea fiecăruia se şterge,

---

[1] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 299.

[2] „Câţiva ani am predat la Şcoala de Artă Dramatică din Malmö. Trebuia să ne producem în public, dar nu ştiam ce să jucăm. Mi-am amintit atunci de bisericile din copilăria mea, cu toate imaginile pe care le adăposteau în ele. În câteva după-amieze am scris o piesă scurtă pe care am intitulat-o Picătură de lemn, cu roluri pentru fiecare elev în parte. Cel mai frumos dintre băieţi era din păcate şi cel mai puţin înzestrat. De fapt, era destinat să joace la teatrul de operetă. I-am dat rolul cavalerului, căruia sarazinii i-ai tăiat limba, devenind astfel mut”, *ibid*.., pp. 299-300 [atrag atenţia aici şi asupra traducerii greşite a titlului în limba română, *Picătură de lemn*, în loc de *Pictură pe lemn* – n.m.].

rămânând doar ceea ce e comun tuturor: condiţia de muritor. Ironia scutierului Jöns, temerile existenţiale ale Cavalerului (numit tot Antonius Block), prostia Fierarului, superficialitatea Actorului, serenitatea personajului Karin, toate se amestecă şi se dizolvă treptat spre finalul previzibil. Multe dintre replici sunt preluate *ad litteram* şi în scenariul pentru filmul care nu face decât să dezvolte motivele deja prezente în piesă (întoarcerea din cruciadă, căutarea vană a lui Dumnezeu, omniprezenţa ciumei, scepticismul scutierului, ironizarea frivolităţii oamenilor şi a felului în care aleg să-şi irosească viaţa în acţiuni lipsite de importanţă)[1].

Finalul conţine încă o imagine sugestivă, cea a personajelor care se îndreaptă către Iad prinse într-un dans al morţii condus de un schelet. Această modalitate de expresie în care, pentru câteva secunde, o idee îngheaţă într-o imagine puternic sugestivă este tipică lui Bergman, putând fi recunoscută şi în multe dintre filmele lui. Aparţinând, ca şi în film, personajului Karin, cuvintele din ultima scenă îndeamnă la acceptarea cu seninătate a morţii şi la participarea la dansul macabru pe care aceasta îl conduce: „(*Karin*) Arrange yourselves for the dance, my friends, my children. The Grave Gentleman quickly loses his patience and the music has just... (*She is silent. The music of the lute. All move in a solemn dance. Curtain*)"[2].

Posteritatea piesei nu se termină însă aici. În Suedia, *Pictură pe lemn* a avut parte de patru reprezentaţii oficiale. Prima a fost cea a lui Bergman din 1954 pentru Radioul Suedez, urmată de piesa pusă în scenă, tot de el, la Teatrul din Malmö în 1955. În acelaşi an, Bengt Ekerot (interpretul Morţii din *A şaptea pecete*) va face propria sa montare la prestigiosul Teatru Dramatic Regal din Stockholm, iar în

[1] Birgitta Steene merge mai departe şi consideră că piesa conţine multe dintre viitoarele motive ale întregii opere a lui Bergman: neajunsurile iubirii, frica omului de abisul dinăuntrul şi dinafara lui, relaţia cu Dumnezeu – „Although *Wood Painting* is no more than a dramatic sketch, based on a Totentanz motif, it contains the major themes of Bergman's entire production: the shortcomings of love, and man's fear of the void inside and outside himself, which is also related to his attitude toward God", *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 35.

[2] *Apud Focus on The Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 173.

1963 Lennart Olsson realizează un film pentru televiziune pornind de la această piesă.

IV.3. *A şaptea pecete* (*Det sjunde inseglet,* 1957)

„Totul moare, cu excepţia gândirii care gândeşte moartea,
şi care nu moare deloc."[1]

IV.3.1. Un început dificil

Filmul din 1957, care i-a adus lui Bergman recunoaşterea internaţională, a avut de parcurs un traseu destul de lung până la a deveni un clasic modern. Încă din 1954, conducerea Svensk Filmindustri a refuzat de mai multe ori ideea unui film despre un cavaler medieval chinuit de angoase metafizice. Motivul invocat fusese situaţia economică precară a companiei (pe fondul unei crize ce afectase întreaga ţară), astfel că erau sponsorizate doar filmele despre care se credea că pot asigura un public numeros (în general, comedii). Nici chiar premiera piesei *Pictură pe lemn* pe scena Teatrului Dramatic Regal nu a reuşit să convingă compania de film de potenţialul cinematic al temei. Confruntat cu refuzuri repetate şi obligat să filmeze comedie după comedie pentru a putea trăi (*Secrete de femei*, *O lecţie de dragoste*, *Zâmbetele unei nopţi de vară*), Bergman a început să aibă dubii serioase referitoare la viitorul său în cinematografie, trecând, din această cauză, şi printr-o grea depresie.

Trimisă aproape accidental la Cannes în 1956, succesul neaşteptat al comediei romantice *Zâmbetele unei nopţi de vară*, care a câştigat Premiul Special al Juriului, pentru „umorul său poetic" a surprins pe toată lumea, inclusiv pe Bergman. Ca urmare a acestui fapt Carl Anders Dymling, directorul de atunci al Svensk Filmindustri, a aprobat, în sfârşit, proiectul pentru *A şaptea pecete*, dându-i astfel posibilitatea să-şi exteriorizeze vechile obsesii privitoare la teama de

[1] Vladimir Jankélévitch, *Tratat despre moarte*, traducere din limba franceză de Ilie Gyurcsik şi Margareta Gyurcsik, Timişoara, Amarcord, col. „Filozofie", 2000, p. 397.

moarte şi la imposibilitatea credinţei. Condiţia impusă de Dymling a fost însă ca filmul să se facă cu un buget foarte mic (echivalentul a aproximativ 125 000 $) şi să fie realizat în doar 35 de zile. Filmările au început pe 2 iulie 1956 în studiourile Råsunda, unde a şi fost realizată cea mai mare parte a filmului, în afară de câteva scene, printre care şi scena introductivă filmată pe malul mării la Hovs hallar în sudul Suediei, şi s-au terminat pe 24 august 1956. În rolurile principale au fost distribuiţi Max von Sydow (cavalerul Antonius Block), Gunnar Björnstrand (Jöns, scutierul), Nils Poppe (Jof), Bibi Andersson (Mia, soţia lui Jof) şi Bengt Ekerot (în rolul Morţii). Directorul de imagine al filmului a fost Gunnar Fischer, cu care Bergman mai colaborase, iar coloana sonoră a fost realizată de Erik Nordgren. Cu o durată de 96 de minute, filmul a avut premiera în Suedia pe 16 februarie 1957.

Prima variantă a titlului era *Cavalerul şi Moartea* (orig. *Riddaren och Döden*), un titlu foarte simplu, mai aproape de operele medievale care înfăţişau aceeaşi temă a întâlnirii omului cu Moartea (sau cu Diavolul), cum ar fi, de exemplu, scrierea lui Johannes von Tepl, *Plugarul şi moartea*, şi care se înscria în aceeaşi tematică medievală macabră din care mai făceau parte *artes moriendi*, *Povestea celor trei morţi şi a celor trei vii*, dansurile macabre, Triumfurile Morţii sau Mesnie Hellequin. De asemenea, acest gen de titlu aminteşte şi de celebra gravură a lui Albrecht Dürer *Cavalerul, Moartea şi Diavolul* din 1513. Însă probabil că Bergman a simţit că acest gen de titlu nu mai poate constitui o atracţie asemănătoare pentru publicul secolului XX. Aşa că a ales unul mult mai metaforic şi cu o rezonanţă oarecum gotică, ceva ce aminteşte de profeţiile referitoare la un timp al damnării, dar care păstrează şi anumite valenţe poetice legate de posibila relevare a unui mister. *A şaptea pecete* nu este singurul său film al cărui titlu are valenţe biblice. Patru ani mai târziu, se va folosi iar de o referinţă biblică în titlul unui alt film, *Prin oglindă, în ghicitură* (orig. *Såsom i en spegel*, 1961).

Deşi teatralizarea excesivă a dialogurilor şi tema sa, în mod accentuat metafizică, îl anunţau ca un film fără prea mare succes la public, până la urmă *A şaptea pecete* a constituit un important punct de cotitură în cariera lui Bergman. În mod paradoxal, drama sa

existenţialist-intelectualistă a avut un succes mai mare în faţa publicului internaţional decât comediile sale de până atunci. Filmul a primit în 1957 Premiul Special al Juriului la Festivalul de la Cannes (împărţit cu *Kanal* al lui Andrzej Wajda), dar, mai mult decât atât, a dat naştere unei anumite mode bergmaniene şi i-a permis lui Bergman însuşi să poată face, de acum înainte, numai filmele pe care dorea să le regizeze: „Later, once it was released, *The Seventh Seal* swept like a forest fire across the world. I was met with strong responses from people who felt that the movie struck right at their own inner doubts and agony"[1]. Se poate spune chiar că abia cu *A şaptea pecete* opera lui Bergman a început să se înscrie în ceea ce francezii au denumit *cinema de autor*.

IV.3.2. Influenţe şi surse de inspiraţie

Sursele de inspiraţie pentru acest film nu se opresc la amintirile din copilărie legate de predicile tatălui său şi de duminicile petrecute în micile biserici de lângă Stockholm, pline de viziuni medievale şi de imagini creştine, sau la piesele, originale sau nu, montate de Bergman până în 1957. Atribuite de critică sau mărturisite ulterior de regizor în cărţi şi interviuri, lista influenţelor e mult mai lungă. Un inventar al acestora nu se vrea a fi nici pe departe o explicaţie raţională a procesului naşterii şi creării operei, însă poate da câteva indicii despre „laboratorul de creaţie" al acesteia. Terminat în 1956, scenariul filmului conţine o dedicaţie pentru Bibi Andersson, iubita lui Bergman de atunci, cea care l-a ajutat să treacă de perioada de grea depresie ce survenise în urma neputinţei de a turna filmele pe care le dorea şi de a fi obligat să facă doar reclame sau filme comerciale. Bibi a fost cea care, după mărturiile lui, l-a încurajat să-şi învingă teama de un eventual eşec şi să lase deoparte comediile pentru a se apuca să facă şi un alt gen de filme[2].

---

[1] Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit.*, p. 242.

[2] „Bibi's right. I've done enough comedies. It's time for something else. I mustn't let myself get scared off any more. It's better to do this than a bad comedy. I don't give a damn about the money", *apud* Ingmar Bergman

În *Images: My Life in Film*, Bergman povesteşte cum s-a născut ideea pentru noul său film în timp ce, pregătindu-se să plece la repetiţiile pentru *Pictură pe lemn*, îşi petrecea dimineţile ascultând înregistrarea operei *Carmina Burana* a lui Carl Orff, sub bagheta lui Carl Ferenc Fricsay. Imaginea menestrelilor călători care, într-un timp al morţii şi al ciumei, se alăturau mulţimilor de cerşetori peregrini pe drumurile Europei, compunând piese ce erau cântate mai apoi în biserici şi la festivaluri, a avut un mare impact asupra sa. Ascultând corul final din *Carmina Burana*, Bergman a avut o viziune puternică a acestei mulţimi pestriţe, alcătuită din călugări, studenţi, preoţi, cerşetori şi bufoni, dintre care doar câţiva ştiau să scrie şi să citească, dar care, în anonimitatea lor, au reuşit să rămână în memoria posterităţii printr-un efort colectiv de a face arta să dăinuie, chiar şi în vremuri de restrişte[1]. Se hotărăşte să ilustreze această nouă temă a artei şi a artistului, având ca punct de pornire piesa *Pictură pe lemn*, şi alăturând astfel două teme ce vor fi recurente în opera sa, cea a disperării în faţa morţii şi cea a rolului social al artistului. Picturilor murale din bisericile suedeze medievale li se vor alătura, ca surse de inspiraţie, gravura lui Dürer din 1513, *Cavalerul, Moartea şi Diavolul* sau picturile lui Picasso înfăţişând saltimbanci.

În ceea ce priveşte influenţele literare ale filmului, critica s-a referit în special la două piese ale lui Strindberg: drama religioasă *Către Damasc* (*Till Damaskus, första delen*, 1898) şi *Saga familiei Folkung* (*Folkungasagan*, 1899), o piesă istorică a cărei acţiune se petrece în secolul XIV şi în care sunt prezente mai multe motive medievale, printre care Moartea Neagră, citate din Apocalipsa Sfântului Ioan sau flagelarea. Influenţa lui Strindberg asupra operei lui Bergman a fost constantă de-a lungul carierei sale, fiind, de multe ori, recunoscută făţiş chiar de el însuşi. Mai pot fi menţionate şi alte influenţe, mai puţin evidente, dar nu mai puţin importante, ce ţin de atmosfera literară a

---

Face to Face, http://ingmarbergman.se/en/production/seventh-seal#!about-film-62.

[1] „What attracted me was the whole idea of people traveling throught the downfall of civilization and culture, giving birth to new songs. One day when I was listening to the final choral in *Carmina Burana*, it suddenly struck me that I had the theme for my next film!", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit.*, p. 232.

anilor ’50. Printre acestea, nuvelele lui Kafka şi piesele lui Beckett, dar şi operele lui Camus şi Sartre, au creat un climat cultural dominat de angoasa existenţială, climat ce poate fi văzut atât ca stând la baza filmului, cât şi ca o explicaţie pentru succesul pe care acesta l-a avut pe scena internaţională[1]. Într-unul din studiile dedicate operei lui Bergman, Birgitta Steene mai menţionează ca surse literare de inspiraţie cartea lui George Bernanos, *Jurnalul unui preot de ţară*, *Faust* şi *Ur-Faust* de Goethe, dar şi *Dr. Faustus* al lui Thomas Mann[2]. Presa franceză chiar a considerat *A şaptea pecete* drept „Faust-*ul lui Bergman*”, expresie ce a fost apoi preluată şi de alţi critici[3]. Cât despre posibilele modele din arta cinematografică, într-un interviu din 1958 acordat criticului francez de film Jean Béranger, Bergman mărturiseşte că maeştrii săi au fost regizorii suedezi din epoca filmului mut şi, în special Victor Sjöström (care a şi jucat la bătrâneţe în două dintre filmele sale – *Către bucurie* şi *Fragii sălbatici*)[4].

---

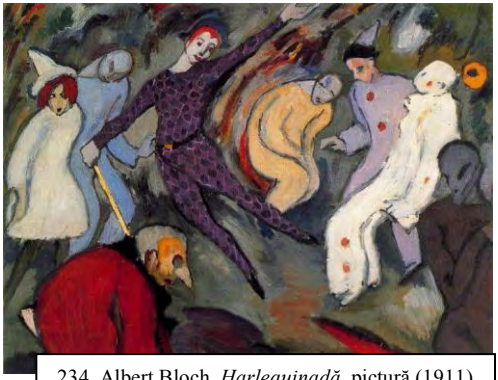
[1] „At least part of the film’s succes outside of Sweden can be related to a cultural vogue. The metaphysical malaise of the 1950s, transferred from the earlier novels of Kafka to the nonaction plays of Samuel Beckett, had created a climate that was ripe for a film like *The Seventh Seal,* with its portrait of Angst-ridden, existentialist man posing the eternal questions about the meaning of life and the horror of death and total annihilation”, Birgitta Steene, „The Seventh Seal: Film as Doomsday Metaphor”, în *Focus on the Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 4.

[2] „There are several possible literary prototypes for *The Seventh Seal.* Bergman himself has mentioned George Bernano’s *The Diary of a Country Priest* as a source of inspiration. He also seems to have had the Faust figure in mind, both as it appeared in the stage version of *Ur-Faust* that Bergman produced at the Malmö City Theater shortly before he began to work on *The Seventh Seal*, and in Thomas Mann’s *Dr. Faustus,* which had made a deep impression on him. Strindberg also lent his voice to the film. His historical play *The Saga of the Folkungs has* a similar «cinematic» form: a panoramic setting, swift changes of scenes, abrupt «cuts» from mass scenes to intimate «close-ups»”, Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 67.

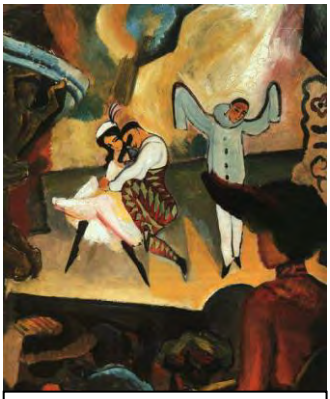
[3] „The knight is Bergman’s supreme Faust figure, grappling with Death in a vain attempt to reconcile the contradictions inherent in life”, Peter Cowie, „Ingmar Bergman: The Middle Period”, în *Focus on the Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 103.

[4] „The silent Swedish masters – imitated in their own time by the Germans – they alone have inspired me, in the very first place Sjöström whom I consider one of the greatest filmmakers of all times”, *Apud Focus on the Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 12.

233. Paul Cezanne, *Pierrot și Arlechin*, pictură (1888)



234. Albert Bloch, *Harlequinadă*, pictură (1911)



235. August Macke, *Baletele ruseşti*, pictură (1912)

236. Pablo Picaasso, *Familie de saltimbanci*, pictură (1905)

237. Pablo Picasso, *Familie de acrobați și maimuță*, pictură (1905)

238. Albertus Pictor, *Saltimbanc*, biserica Harkeberga, frescă (sf. sec. XV)

239. Vaslav Nijinski legendarul balerin al Baletelor Ruseşti în rolul lui Petruşka („*mimul trist*", după cum l-a numit Rodin), într-un costum creat de Alexandre Benois (1911)

Preocuparea pentru această problematică a morţii poate fi recunoscută şi în tematica pieselor pe care Bergman a ales să le regizeze în perioada premergătoare lucrului la film. În afară de propria sa piesă, *Pictură pe lemn*, jucată în 1954 (radio) şi 1955 (Teatrul din Malmö), în aceeaşi perioadă a mai pus în scenă şi *Don Juan* a lui Molière (1955, Teatrul din Malmö), piesă în care apare aceeaşi temă a întâlnirii omului cu Moartea şi căreia Bergman i-a dat o turnură moralizatoare, ce aborda acţiunile personajelor în termenii creştini ai salvării sau damnării. De asemenea, pentru Radioul Suedez a montat în acea perioadă, printre altele, piesa engleză medievală *Everyman* (orig. *Det gamla spelet om Envar*, 1955; cu Max von Sydow în rolul lui Everyman; trad. rom. *Povestea lui Orişicine*) şi *Tunelul* de Pär Lagerkvist (orig. *Tunneln*, 1956), piese ce tratau subiecte ca singurătatea omului, absurditatea vieţii, egalitatea şi teama în faţa morţii. În cele din urmă însă *A şaptea pecete* se îndepărtează de aceste surse de inspiraţie, chiar şi de *Pictură pe lemn* sau de *Carmina Burana*, transformându-le şi amalgamându-le pe toate într-o meditaţie asupra condiţiei umane care, deşi plasată în plin Ev Mediu, nu mai ţine cont de coordonate spaţiale şi temporale fixe, ci devine imaginea vie a eternei aventuri umane de a găsi un sens în viaţă, după cum mărturiseşte chiar şi regizorul: „În cele din urmă, *Pictură pe lemn* nu a fost de mare folos. *A şaptea pecete* a luat-o în altă direcţie; a devenit un fel de «road movie» în care se călătoreşte fără constrângeri în timp şi în spaţiu. Face mari salturi şi-şi asumă întreaga responsabilitate pentru aceste salturi”[1].

[1] „In the end *Wood Painting* wasn’t of much use. *The Seventh Seal* took off in another direction; it became a kind of «road movie», travelling without constraint in time and space. It makes great big sweeps and takes full responsability for these sweeps”, Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 232.

IV.3.3. Bomba atomică şi angoasa existenţială

„Că chiar de voi umbla prin mijlocul umbrei morţii
Nu mă voi teme de rele, că Tu cu mine eşti."[1]

Intenţiile artistice ale lui Bergman cu privire la acest film au fost făcute publicului de către regizorul însuşi prin două comunicate, unul mai scurt pentru lansarea în Suedia a filmului şi încă unul, ceva mai lung, făcut pentru publicul internaţional. În primul program, Bergman îşi descrie filmul ca pe o alegorie a timpurilor moderne, în ciuda acţiunii sale medievale. În opinia sa, ciuma din Evul Mediu poate fi văzută ca simbolizând ameninţarea tot mai puternică a unui război atomic, ameninţare ce era simţită cu foarte mare intensitate în anii '50, cu atât mai mult cu cât dezastrele de la Hiroshima şi Nagaski era încă vii în memoria oamenilor, iar Războiul Rece tindea să se prelungească pe termen nelimitat, tensiunile între marile puteri rămânând fără rezolvare: „In my film the Crusader returns from the Crusades as the soldier returns from the war today. In the Middle Ages man lived in terror of the plague. Today they live in fear of the atomic bomb"[2].

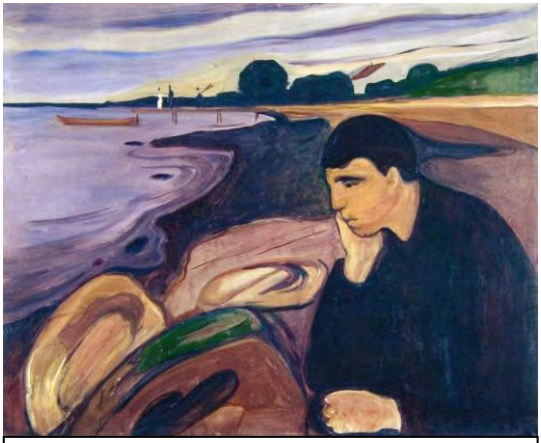
Astfel, prin întrebările şi căutările cavalerului Antonius Block, Bergman îşi propune să dea glas, de fapt, îndoielilor existenţiale şi religioase ale omului modern. Foarte mulţi critici au subliniat de altfel caracterul modern al personajelor sale, cu referire mai ales la angoasa existenţială a lui Block sau la scepticismul lui Jöns. Acţiunea plasată în trecut este doar un pretext pentru regizor pentru a aborda, dintr-un unghi diferit, o problemă actuală, cea a omului modern care trăieşte în umbra ameninţării unui nou război nuclear. În anii '50 consecinţele celui De-al Doilea Război Mondial (oraşe suferind de pe urma bombardamentelor, criza economică, bolile şi distrugerile provocate de bomba atomică în Japonia) făceau parte din peisajul cotidian, nu erau încă istorie. Iar Războiul Rece şi teama de izbucnirea unui alt conflict (de data aceasta, cel mai probabil, unul nuclear) contribuiau la

[1] *Psalmul 22*, al lui David, *Vechiul Testament*, traducere în limba română de Părintele Grigorie (Gala Galaction), Bucureşti, Editura Institutului Biblic al Bisericii Ortodoxe Române, 1927.

[2] *Apud* Birgitta Steene, „The Seventh Seal: Film as Doomsday Metaphor", în *Focus on the Seventh Seal*, *ed. cit.*, p. 4.

240. Albrecht Dürer, *Melancolia I*, gravură în cupru (1514)

241. Sebastião Salgado, *Explozii de petrol în Kuweit*, fotografie (1991)



242. Edvard Munch, *Melancolia*, pictură (1894-1896)

Prin mijloace de expresie diferite (gravură în cupru, pictură și fotografie) Dürer, Munch și Salgado dau fiecare câte un chip temei melancoliei și a oboselii existențiale.

Figura gânditoare (cu chipul sprijinit în palmă) din *Melancolia* lui Dürer și din cea a lui Munch este complet abandonată în fotografia lui Salgado, al cărui muncitor extenuat pare a renunța cu adevărat la orice speranță.

Apropiindu-se de reprezentarea micului înger dolofan din gravura lui Dürer (*putti*), îmbibat tot în petrol, cu mâinile lăsate în poală și sprijinit de roata imensă a unui camion (mărturie a civilizației tehnologice a secolului XX), muncitorul lui Salgado pare a fi depășit un prag al disperării pe care celelalte două reprezentări doar îl intuiesc.

formarea unei „atmosfere de apocalipsă". Credincioşi sau nu, mulţi oameni simţeau probabil, în lumina tuturor acestor evenimente, că sfârşitul umanităţii nu putea fi departe[1].

Cel de-al doilea comunicat, făcut pentru publicul internaţional, vorbeşte ceva mai pe larg despre intenţiile artistice şi biografice care au stat la baza filmului. Bergman povesteşte despre zilele în care îşi însoţea tatăl la bisericile de ţară unde acesta trebuia să ţină predici şi despre interesul său pentru frescele de pe pereţi şi fascinanta lume medievală imortalizată de pictorii anonimi. Animale groteşti, şarpele, balena lui Iona, vulturul din Apocalipsă, îngerii, într-o grădină cu trandafiri Fecioara îl ajută pe pruncul Iisus să facă primii paşi, Cavalerul joacă şah cu Moartea, Moartea taie copacul vieţii, Moartea conduce dansul către lumea de dincolo, toate se amestecau în mintea copilului născând întrebări şi ajungând să-i fie la fel de familiare ca şi prezenţa Mamei sau a Tatălui în viaţa cotidiană. Pe de altă parte, bisericile mai conţineau şi o altă imagine, mult mai complexă şi mai înfricoşătoare, una pe care copilul refuza s-o înfrunte şi s-o înţeleagă: cea a suferinţelor lui Hristos pe cruce.

În viziunea lui, diferenţele temporale se estompează în faţa manifestărilor fundamental umane. Indiferent de perioadă, omul râde, plânge, suferă, riscă, întreabă, disperă. Condiţiile materiale şi istorice se schimbă, însă, în ceea ce priveşte fiinţa lor profundă, omul medieval şi cel modern continuă să pună aceleaşi întrebări şi să încerce să facă faţă cât mai bine aceloraşi temeri[2]. În finalul notei, apare aceeaşi apropiere între sensibilitatea medievală cauzată de

[1] „The growing reality of the hydrogen bomb, now stored in enough quantities to obliterate the human race from the earth, created a doomsday atmosphere among many artist and intellectuals in Europe, who had no difficulty following Bergman when he suggested an analogy between the plague-ridden fourteenth-century world of his films and the modern atomic age", *ibid.*

[2] „My intention has been to paint in the same way as the medieval church painter, with the same objective interest, with the same tenderness and joy. My beings laugh, weep, howl, fear, speak, answer, play, suffer, ask. Their terror is the plague, Judgment Day, the star whose name is Wormwood. Our fear is of another kind but our words are the same. Our question remains", *ibid*, p. 71.

violenţa Morţii Negre şi de efectele acesteia asupra psihicului colectiv, şi sensibilitatea modernă, care, după atrocităţile celui de-al Doilea Război Mondial, şi după descoperirea efectelor bombei cu hidrogen, s-a trezit în mijlocul unei atmosfere apocaliptice (nu o Apocalipsă biblică, ci una cât se poate de reală). Frica, angoasa existenţială, iminenţa morţii, dorinţa de a găsi un sens vieţii, toate acestea pot fi la fel de bine regăsite atât în picturile Evului Mediu, cât şi în filmul lui Bergman din secolul XX, fără a fi însă specifice doar acestor două perioade, ci tuturor perioadelor istoriei umane. Încă din cele mai vechi timpuri, conştiinţa morţii s-a constituit într-o criză pentru om, probabil cea mai mare criză, una care i-a prilejuit întrebări existenţiale referitoare la rostul vieţii sale pe pământ, dar şi la rostul vieţii după moarte. Astfel, întrebările lui Antonius Block nu sunt nici moderne, nici medievale, ci, pur şi simplu, *umane*.

IV.3.4. A fost odată ca niciodată...

„Povestea" ar putea începe cu „a fost odată ca niciodată un cavaler...". Antonius Block, cavalerul medieval din *A şaptea pecete*, este prototipul eroului din basme plecat într-o căutare menită să-i aducă echilibrul pierdut. Din schema tradiţională a basmului, lipsesc însă mai multe părţi: începutul (fericirea iniţială), criza (motivul nefericirii), drumul (pentru a reface echilibrul pierdut), înfruntarea „monstrului" (necesar pentru ca eroul să-şi definească statutul şi identitatea) şi izbânda (care marchează definitivarea maturizării)[1]. Din basmul tradiţional, nu mai avem decât finalul – întoarcerea acasă a eroului. Dar, tot spre deosebire de un basm tradiţional, eroul nu se mai întoarce victorios (lupta s-a dat, însă a fost zadarnică), iar întoarcerea, deşi încheie ciclul, nu readuce echilibrul iniţial. Eroului modern îi este

[1] Urmând funcţiile stabilite de Vladimir I. Propp: o situaţie iniţială de echilibru; un eveniment care perturbă echilibrul iniţial; plecarea la drum şi o aventură eroică menită să aducă o acţiune reparatorie; restabilirea echilibrului; răsplata eroului, în *Morfologia basmului*, traducere din limba rusă de Radu Nicolau, studiu introductiv şi note de Radu Niculescu, Bucureşti, Univers, 1970.

dată libertatea de a ieşi din prototip, însă, odată cu această libertate, mai primeşte şi alte câteva „daruri" pe care nu le ceruse: libertatea de a-şi alege singur împlinirea (motivul pentru care luptă orice erou), libertatea de a-şi pune întrebări asupra sensului luptei sale, libertatea de a se îndoi de certitudinea „rostului" său.

243. Antonius Block şi scutierul său, imagine din *A şaptea pecete*

244. Albrecht Dürer, *Cavalerul, Moartea şi Diavolul,* gravură în cupru (1513)

Avem un erou care, tocmai pentru că nu mai este îngrădit de schema tradiţională, nu mai este nici ajutat de ea. Un erou care trebuie să-şi găsească singur „monstrul" ce trebuie învins şi care reuşeşte să evite, până la final, adevărul evident că, tot luptându-se cu „monştrii" exteriori, a reuşit cu succes să evite lupta care ar fi contat cel mai mult: aceea cu „monstrul" său interior. Tot căutând semne şi lupte exterioare, şi refuzând să privească mai adânc în propriul sine şi în propria teamă de moarte, adevăratul său duşman, Antonius Block a eşuat în misiunea sa de erou. Confruntat cu inevitabilitatea propriei morţi, Block are un ultim moment de luciditate şi alege ca „ultimă faptă semnificativă" salvarea unei familii de saltimbanci a căror puritate şi iubire sinceră o vede drept singura salvare a omenirii. Deşi un motiv nobil atât de un erou de basm, cât şi de un cavaler medieval, acesta nu constituie singura raţiune pentru care alege să-i salveze. Salvaţi temporar, saltimbancii sunt totuşi condamnaţi şi ei să moară la timpul potrivit, însă ceea ce au de spus prin mijlocirea artei lor va

rămâne în memoria oamenilor şi va dăinui. Salvându-i pe Jof şi Mia, Antonius Block alege să salveze Povestea. Pentru că prin ei lumea va afla că *a fost odată ca niciodată...*

IV.3.5. …un cavaler care a jucat şah cu Moartea

Povestea trece, aşadar, peste „a fost odată ca niciodată..." şi ne prezintă într-o frază ceea ce ar fi trebuit să fie expoziţia, intriga, desfăşurarea acţiunii şi punctul culminant al „basmului": „La mijlocul secolului al XIV-lea, Antonius Block şi scutierul său, după ani lungi de cruciadă în Ţara Sfântă, s-au întors, în sfârşit, în ţara lor de baştină, Suedia, un ţinut bântuit de ciuma neagră". Spectatorul este introdus, practic, direct în deznodământ, la întoarcerea acasă şi la „au trăit fericiţi până la adânci bătrâneţi". Însă ceea ce ar fi trebuit să fie partea cea mai scurtă, se transformă în adevărata aventură a întregii poveşti. Abia întors acasă, cavalerului îi este dată ocazia de a intra în propria aventură. Odată contextul stabilit, pe acordurile unei muzici stridente în crescendo, ameninţătoare aproape sau în orice caz menită să atragă atenţia asupra unor posibile pericole, cortina se ridică...

...dezvăluind un cer întunecat, cu soarele ascuns în spatele norilor negri, pe fundalul vocilor puternice care încep să intoneze *Dies irae*, *dies illa*. Apoi tăcerea se lasă brusc. O pasăre cu aripile deschise, dar la fel de imobilă ca şi fundalul înnegurat al cerului, planează, dând impresia că nu zboară cu un scop anume, ci doar priveşte la ceea ce se întâmplă, jos, pe pământ, un loc pe care spectatorul nu-l vede încă. Porumbel al Sfântului Duh, pescăruş, şoim sau vultur pasărea a suscitat numeroase interpretări[1]. Tăcerea care o însoţeşte, ca şi impresia de nemişcare, dau senzaţia că acesta este momentul în care timpul lumii s-a oprit, în cer şi pe pământ, iar timpul ficţiunii poate începe.

O voce masculină din fundal (a cui e vocea?) ce dă glas unui verset din Apocalipsă nu face decât să confirme această senzaţie: „Şi

[1] „Reviewers of Bergman's film have not always agreed upon what kind of bird it is that appears in the opening sequence. Bergman's own script refers to it as a seagull. Andrew Sarris and Harry Schein call it a hawk. Amedée Ayfre sees it as a Johannic eagle. It is a sea-eagle", Birgitta Steene, *art. cit*., în *Focus on The Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 9.

când Mielul a deschis pecetea a şaptea, s-a făcut tăcere în cer, ca la o jumătate de ceas. Şi am văzut pe cei şapte îngeri, care stau înaintea lui Dumnezeu şi li s-a dat lor şapte trâmbiţe" (Apocalipsa Sfântului Ioan 8, 1-2)[1]. Odată cu vocea apar şi primele imagini a ceea ce se întâmplă pe pământ: un ţărm pustiu ale cărui valuri se lovesc de stânci (tăcerea fiind înlocuită de sunetul pământean al valurilor), doi cai ce stau liniştiţi pe malul mării şi un cavaler întins lângă o tablă de şah (cu piesele aranjate ca şi cum jocul ar fi fost abia început) ţinând mâna dreaptă pe sabie, într-o atitudine de delăsare şi indiferenţă. Cu privirea îndreptată în sus, cavalerul pare a privi cerul, la fel cum, mai devreme, pasărea privea, din înalt, ceea ce se întâmpla dedesubtul ei. Prin relaţia lor de reciprocitate, cele două priviri stabilesc o legătură, iar pasărea e şi ea acum integrată contextului biblic pe care îl deschide citatul din Apocalipsă: „Şi-am văzut şi am auzit un vultur, care zbura spre creştetul cerului, şi striga cu glas mare: Vai, vai, vai celor ce locuiesc pe pământ, din pricina celorlalte porunci ale trâmbiţei îngerilor celor trei, care sunt gata să trâmbiţeze!" (Apocalipsa Sfâtului Ioan, 8, 13)[2].

Simbol al divinului (datorită situării sale în planul superior), pasărea este şi o punere în scenă a viziunii bergmaniene a unei divinităţi distante şi tăcute. Nemişcarea, norii întunecaţi care blochează vederea, tăcerea apăsătoare, toate sugerează existenţa unei bariere între lumea reală şi cea transcendentală. Însă „jumătatea de ceas" de linişte poate fi răgazul dintre sunetul trâmbiţelor, care anunţă sfârşitul tuturor lucrurilor şi revelarea secretelor lumii pe care o va aduce cea de-a doua venire a lui Hristos. Acest răgaz poate fi ocazia ce li se oferă oamenilor de a conştientiza efectele păcatelor (distrugerilor) lor şi de a se căi (învăţa) măcar în ultimul ceas. Pentru că deschiderea celei de-*a şaptea peceţi* reprezintă momentul în care oamenilor li se va îngădui cunoaşterea *adevărului* divin. Titlul, pasărea, citatul, toate aceste aluzii simbolice au menirea de a sublinia faptul că, metaforic, filmul se anunţă a fi o *apocalipsă*, în sensul

[1] *Noul Testament*, traducere în limba română de Părintele Grigorie (Gala Galaction), Bucureşti, Editura Institutului Biblic al Bisericii Ortodoxe Române, 1927, p. 332.

[2] *Ibid*.

etimologic de „profeţie", „revelaţie", oferindu-ne, în acelaşi timp, răgazul unei reflecţii, înainte de final"[1].

245. Şah cu moartea, imagini din *A şaptea pecete*

Cerul înnorat, o pasăre întunecată, o plajă pustie şi un cavaler întins pe ţărmul stâncos – deşi pot părea banale şi disparate, primele cadre din *A şaptea pecete* sunt încărcate de puternice simbolisme, putând fi considerare un preludiu tematic al întregului film. Chestionat cu privire la influenţele altor regizori asupra artei sale, Bergman mărturiseşte că unul dintre maeştrii săi a fost regizorul suprarealist Luis Buñuel de care îl leagă, la nivel vizual, importanţa acordată

[1] „Bergman's film can be regarded as a visualisation of that half hour during which man may prepare himself for the ultimate truth", Brigitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 62.

şocului iniţial, menit să atragă atenţia publicului[1]. Alături de planul imagistic, la fel de important este şi cel acustic. Acordurile stridente subite de la început sunt urmate de un imn religios medieval, întrerupt la fel de brusc de o tăcere apăsătoare ce pare a introduce o pauză în timp pentru a permite, odată cu sunetul natural al valurilor, intrarea într-un alt timp, cel al „povestirii". Simţului pictural al lui Bergman îi corespunde şi un simţ acustic şi ritmic deosebit, iar o parte din farmecul acestui film constă în combinaţiile dintre sunet, muzică şi tăcere absolută. Apariţia Morţii pe plajă, ca şi dansul macabru din final sunt însoţite de o linişte deplină, spre deosebire de gălăgia ce însoţeşte manifestările pământene, cum ar fi veselia (dansul saltimbancilor) sau disperarea (procesiunea flagelanţilor).

După ce face gesturile obişnuite de dimineaţă (spălatul feţei cu apă din mare, inutila rugăciune de dimineaţă, un ritual făcut mai degrabă din obişnuiţă decât din convingere), cavalerul Antonius Block se trezeşte cu Moartea lângă el. Reacţia primă nu e de spaimă, ci exprimă doar surpriza unui om care se ştia singur şi care, dintr-o dată, se trezeşte cu cineva lângă el. Surpriza nu se transformă în frică nici după primele două replici: „Cine eşti? – Sunt Moartea". Ar fi fost de aşteptat ca acesta să fie momentul când, după ce a aflat adevărata identitate a interlocutorului său, cavalerul să înceapă să simtă teama. Însă nu numai că acesta nu se teme, ci din contră, chipul lui se decrispează şi începe foarte calm să poarte o discuţie cu cel care s-a intitulat, simplu, Moartea, mărturisindu-i că, de multe ori, îi simţise prezenţa lângă el, însă nu-i dăduse prilejul să-l ia până atunci. Viaţa aventuroasă, războiul, bolile, iconografia macabră medievală şi legendele vechi îi făcuseră din timp cunoştinţă cu ea, astfel încât întâlnirea era aşteptată.

Dar, ca toţi oamenii ajunşi la ceasul de pe urmă, nici Block nu poate accepta gândul morţii imediat – „Aşteaptă un moment!". Invariabil, răspunsul Morţii e acelaşi pentru toată lumea – „Toţi spuneţi asta, dar eu nu ofer clemenţă" – şi îşi găseşte ecou în toate reprezentările de Dans macabru, în Triumfurile morţii, în poezia

[1] „Je partage complètement sa thérie du choc initial pour attirer l'attention du public", citat în Denis Marion, *Ingmar Bergman*, Paris, Gallimard, 1979, p. 20.

macabră, în discursul ecleziastic şi în toată gândirea pesimistă a Evului Mediu. Jucându-şi ultima carte, cavalerul lansează provocarea unui joc de şah, miza fiind chiar viaţa sa. Considerată a fi un jucător priceput, Moartea nu poate rezista tentaţiei şi acceptă, neavând, practic, nimic de pierdut. Împărţirea pieselor nu surprinde pe nimeni: pusă să aleagă, Moartea nimereşte piesele negre: „(*Block*): Negru pentru tine!, (*Moartea*): Mi se potriveşte, nu crezi?". Jocul continuă pe tot parcursul filmului, timp în care cei doi adversari se studiază reciproc, fiecare încercând să-l prindă pe celălalt pe picior greşit, căutând să obţină matul, dar apreciind şi ocazia de a juca o partidă în prezenţa unui oponent redutabil, miza devenind cu atât mai interesantă cu cât îndemânarea jucătorilor este mai mare.

IV.3.6. „O imagine pe care o numim Dumnezeu"

Căutarea lui Dumnezeu a fost una dintre temele centrale ale filmografiei lui Bergman, însă *A şaptea pecete* face din această căutare ideea sa fundamentală. Antonius Block este, literal, „un cavaler medieval în căutarea lui Dumnezeu". Căutarea divinităţii a fost şi motivul pentru care Block a plecat în Ţara Sfântă într-o cruciadă de zece ani şi cel pentru care a provocat Moartea la un joc de şah, în încercarea de a mai câştiga puţin timp. Iar răstimpul pe care îl mai are de trăit şi-l petrece căutând, cu ochi osteniţi, orice urmă a prezenţei lui Dumnezeu în această lume. Încă de la rugăciunea de dimineaţă de pe malul mării acest lucru este evident: Block îl caută pe Dumnezeu *în lume*, nu *în sine*. Pe fundalul mării agitate, singur pe plajă, îngenunchiază şi, închizând ochii, îşi împreunează mâinile pentru rugăciune. Însă doar pentru scurt timp. Nu este nimic în interior care să răspundă rugii sale. Expresiei de concentrare îi ia locul una de resemnare, iar, înainte de a renunţa definitiv, un zâmbet înfloreşte pe buzele sale. Un zâmbet aproape ca o provocare.

Previzibil sau poate nu, primul loc în care cavalerul încearcă să-l găsească pe Dumnezeu este biserica. Întunecată şi rece, mica biserică din piatră pare mai degrabă un spaţiu străin şi neprimitor, dând impresia de pustiu. Şi chiar pustie este – toţi oamenii sunt ori la han, unde mănâncă, râd, beau şi vorbesc cu teamă despre Judecata de

Apoi, sau în piaţa publică unde urmăresc dezinteresaţi spectacolul saltimbancilor. Conştiinţa faptului că moartea îi ameninţă pe toţi pare a nu fi suficientă pentru a le întoarce privirile către credinţă. Abia procesiunea terifiantă a flagelanţilor reuşeşte să le aducă aminte de cât de fragilă este viaţa şi de pericolul care-i paşte pe toţi.

Doi sfinţi cu ochii goi, împietriţi în atitudini pioase, diavoli înaripaţi trăgând păcătoşii în adâncurile Iadului şi, dominându-i pe toţi, trupul contorsionat al lui Hristos pe cruce, înfăţişat în momentul său de maximă suferinţă şi, în acelaşi timp, de maximă îndoială – „Eli, Eli, lamma sabahtani" („Dumnezeul meu, Dumnezeul meu, pentru ce m-ai părăsit?"[1]) – sunt singurele „prezenţe" pe care cavalerul le găseşte în biserica părăsită. Ca şi la rugăciunea de dimineaţă, abandonată aproape imediat ce a fost începută, în biserică, în faţa imaginii Răstignirii, chipul imobil al lui Block nu exprimă nici o emoţie, doar oboseală. De fapt, sculpturile lui Hristos (din biserică sau din procesiunea flagelanţilor) spinoase, uscate şi alungite sugerează mai degrabă deznădejdea decât credinţa de care cavalerul are nevoie. Tăcut şi distant, o „imagine a fricii" – „în teama noastră, facem o imagine pe care o numim Dumnezeu" –, Dumnezeul absent al lui Block nu este de regăsit nici în imaginile Fiului său. O uşă deschisă în spatele său, lasă să se întrevadă, ca o speranţă, o sursă de lumină în biserica cufundată în tăcere şi întuneric. Uitându-se doar spre Dumnezeu şi căutându-l obsesiv, Block întoarce spatele posibilităţii de a-l găsi altundeva în lume. După ce o priveşte lung câteva momente, cum statuia nu oferă nici un răspuns întrebărilor din ochii săi, cavalerul se întoarce către trimisul lui Dumnezeu pe pământ, un călugăr (sau preot) care-şi face, tăcut, apariţia în confesional. Oarecum indiferent la persoana care se află dincolo de gratiile confesionalului, Block nu vede că sub veşmântul negru cu glugă se află chiar Moartea.

„Vreau să vorbesc cât de deschis pot, dar inima mea e goală" – excesiv de teatral, episodul confesiunii dă glas principalelor sale temeri şi întrebări existenţiale: izolarea, vidul existenţial, dorinţa de cunoaştere, dorinţa de a (putea) crede, dorinţa de comunicare, teama de ceea ce se află dincolo de moarte, teama unui eşec în viaţă, teama

[1] Matei 27, 45-47; Marcu 15, 34.

ca totul să nu fie decât un gol nesfârşit, ca totul să nu aibă, în final, nici un sens. Imposibilitatea de a recunoaşte divinitatea în manifestările exterioare se poate datora şi neputinţei de a vedea ceva în interiorul său. „Vidul e o oglindă în care mi se reflectă chipul" – atâta timp cât nu vezi nimic în tine, iar chipul din oglindă reflectă doar nimicul, tot nimicul va fi şi cel pe care îl exteriorizezi în afară. Indiferent de părerile personale, lumea există, însă pentru oameni, ea există aşa cum fiecare şi-o construieşte. Şi, dacă în interior nu e nimic, tot nimic va fi şi în afară. Privirea este cea care aduce substanţă lumii, nu lumea este cea care aduce semnificaţie în ochii privitorului. Relaţia corectă e de la ochi către lume, nu de la lume (din exterior) către ochi (interior). Obosit şi dezgustat de propriul sine, Block nu poate proiecta în afara sa altceva decât propria teamă de gol şi plictisul existenţial de care suferă.

În timp ce s-a îndepărtat, din proprie voinţă, de semenii săi, şi a ales să fie singur într-o lume pe care o simte străină („Prin indiferenţa pentru semenii mei, m-am izolat de compania lor. Acum locuiesc într-o lume de fantasme. Sunt prizonierul propriilor vise şi fantezii"), Block doreşte totuşi ca Dumnezeu să fie palpabil, delimitat, dispus la dialog şi cu putinţa de a fi cunoscut ca orice altă persoană – „Este atât de imposibil de conceput să-l poţi înţelege pe Dumnezeu cu propriile simţuri?". Dumnezeu ca obiect – o realitate pe care o poate atinge, stăpâni, studia şi care poate umple cu sens imensul gol existenţial de care suferă („inima mea e goală"). Cu alte cuvinte, aşa cum rezumă sec şi Moartea, Block îşi doreşte „garanţii". Însă libertatea de a putea alege ceea ce vrei să fii, aduce cu sine şi imposibilitatea de a şti cu siguranţă ceea ce eşti. Câştigând dreptul de a-şi afirma neîngrădit autonomia, individul modern a trebuit să înfrunte şi nesiguranţa alegerilor sale. Atâta timp cât nu mai există o instanţă care să hotărască ce e bine şi ce e rău, morala fiecăruia se reduce la propria judecată. Block ar dori şi libertatea de a alege singur, dar şi siguranţa că, odată făcute, alegerile sale nu sunt definitive şi mai are dreptul la o a doua şansă. Despre această a doua şansă este vorba şi în ultima sa călătorie. Însă alegerea de a se izola de restul oamenilor, de a refuza comunicarea şi comuniunea cu semenii săi se transformă, în final, în propria sa pedeapsă şi în motivul eşecului său.

246. Pasărea solitară, imagine din *A şaptea pecete*

247. Cavalerul pe plajă, imagine din *A şaptea pecete*

248. „*Am venit să te iau!*”, imagine din *A şaptea pecete*

249. Confesiunea, imagine din *A şaptea pecete*

Dorind în acelaşi timp să cunoască divinitatea la modul raţional („Vreau cunoaştere, nu credinţă, nu presupuneri, doar cunoaştere”), dar şi să o ucidă („De ce nu-l pot ucide pe Dumnezeul din mine? De ce trăieşte încă în modul ăsta umilitor şi dureros, deşi încerc să-l smulg din inima mea?”), Block este sfâşiat de sentimente contradictorii: doreşte să poată crede, dar fără să fie obligat să creadă, pentru a avea certitudinile celor care cred („Ce se va întâmpla cu cei dintre noi care vor să creadă, dar nu pot? Şi ce se va alege de cei care nici nu vor, nici nu sunt capabili să creadă?”). Ironic, răspunsul la neputinţa lui de a crede se află tot într-o întrebare de-a sa: „Cum

putem avea încredere în cei ce cred, dacă nu putem avea încredere în noi înşine?". Neputinţa de a descoperi adevărul despre sine în propria fiinţă atrage după sine neputinţa de a-l descoperi oriunde altundeva. Întors către exterior, Block nu reuşeşte să înţeleagă că orice drum începe din interior. Negăsindu-se pe sine, îi e imposibil să-l găsească pe Dumnezeu. Deşi, tăcut, absent, „o imagine a fricii"; „o imitaţie înşelătoare a realităţii", „făcut din promisiuni pe jumătate rostite şi miracole nevăzute", Dumnezeu constituie, paradoxal, raţiunea de a fi a vieţii sale. Pentru că, în lipsa lui, „viaţa este un chin fără sens", iar moartea este imposibil de îndurat, întrucât „nimeni nu poate trăi cu ideea morţii, ştiind că totul nu e decât neant".

Lipsit de orice sprijin interior, probabil dintr-o teamă excesivă de eşec, Block îşi concentrează toate eforturile în găsirea unei certitudini exterioare care să justifice viaţa şi să facă moartea mai uşor de suportat şi mai puţin... definitivă. Cu alte cuvinte, un mijloc de a transforma moartea în viaţă şi de a nu fi nevoit să accepte că singura şansă pe care o avem se află în viaţa aceasta terestră pe care o putem pierde cu uşurinţă şi asupra căreia nu avem nici un control. Ca restul oamenilor din toate timpurile, Block doreşte *mai mult*. Iar *mai mult*-ul acesta se concentrează, pentru el, în semnul exterior al unei prezenţe transcendente. Nu ni se spune care au fost motivele pentru care, tânăr fiind, a realizat că în absenţa unui semn material al existenţei lui Dumnezeu viaţa nu mai are nici un sens. În cele din urmă însă această căutare a sa se dovedeşte a fi doar o fugă în exterior pentru a scăpa de teama unui posibil eşec în viaţă, înţeles ca imposibilitatea de a face „o acţiune plină de semnificaţie". Temerile cavalerului pot fi legate aici de propria teamă de moarte a lui Bergman şi de dorinţa sa de a nu trece în nefiinţă înainte să lase o mărturie artistică demnă de a-l reprezenta în faţa posterităţii.

Conştientizând că şi-a pierdut viaţa în acţiuni zadarnice şi vorbărie fără sens, rătăcind dintr-un loc în altul („întreaga mea viaţă a fost o căutare fără sens, o rătăcire, o pălăvrăgeală fără noimă"), Block îi mărturiseşte confesorului că scopul acestui ultim răgaz este dorinţa de a face înainte de moarte „o acţiune semnificativă". Eşuând în încercarea de a-l găsi pe Dumnezeu în căutările sale, nu-i mai rămâne decât să învestească el cu semnificaţie un act propriu. Iar primul pas pe acest nou

drum este provocarea Morţii la un joc de şah. Cu un zâmbet de mulţumire, vorbeşte despre întâlnirea de dimineaţă şi despre oponentul său care, deşi „un tactician desăvârşit", încă nu a reuşit să-i ia nici o piesă. Satisfacţia de a avea un astfel de adversar, de *a-şi* putea *juca* viaţa, de a nu fi obligat să o piardă fără posibilitatea de a protesta (de *a nu fi jucat*), satisfacţia de a avea şansa de a înşela moartea, toate acestea reduc din oboseala existenţială a cavalerului, din indiferenţa sa. Block devine atât de încrezător în noua sa putere, încât îi dezvăluie călugărului chiar strategia sa de atac, „o combinaţie între episcop şi cavaler"[1] (o metaforă potrivită pentru mentalitatea feudală, dar şi pentru un cavaler cruciat, pornit să salveze adevărata credinţă prin luptă). Dezvăluindu-şi identitatea, Moartea îl anunţă că va ţine cont de aceste sfaturi. Revoltat, Block realizează că, în faţa Morţii, ca toţi oamenii, din înşelător a devenit, brusc, înşelat („M-ai păcălit şi m-ai înşelat!"). Însă entuziasmul său e prea puternic, iar revolta, în loc să-l doboare, îi dă puteri noi – „Ne vom întâlni din nou, şi voi găsi o modalitate să te înving!". Rămas singur în biserica îngropată în tăcere, cavalerul se simte animat de forţe noi, de data aceasta venind din interiorul său. Privindu-şi mâna, are conştiinţa propriei individualităţi („aceasta este mâna mea"), a propriei voinţe („o pot mişca, pot simţi sângele pulsând prin ea"), şi, totodată, conştiinţa realităţii lumii în care trăieşte („soarele este încă sus pe cer") şi a bucuriei că este o parte a acestei lumi („iar eu, Antonius Block, joc şah cu Moartea!"). Venit să-l caute pe Dumnezeu, Block se confruntă cu Moartea şi reuşeşte, în cele din urmă, să se regăsească pe sine.

În timp ce Block este prins într-o confruntare verbală cu Moartea, într-o altă parte a bisericii, în compania pictorului Albertus, scutierul Jöns este protagonistul unei alte versiuni a poveştii despre credinţă, viaţă şi moarte – am putea-o numi chiar *versiunea din spatele scenei*, întrucât ironia lui Bergman se face simţită atât la adresa sa (ca artist plătit să ofere o anumită imagine a lumii), cât şi la adresa Bisericii (care a încercat întotdeauna să manipuleze oamenii

[1] După cum am arătat în Cap. III, în şah episcopul din ţările anglo-saxone şi nordice este echivalentul nebunului. Am păstrat denumirea originală de *episcop* (*biskop* în suedeză) întrucât există o intenţie metaforică în această replică pe care desemnarea piesei prin *nebun* (aşa cum e în majoritatea limbilor romanice) nu o păstrează.

prin acţiunile ei). Albertus Pictor, artist prolific din secolul XV, este şi autorul picturii *Cavalerul jucând şah cu Moartea* din biserica din Täby (cca. 1480), cea care, după propriile mărturii, l-a inspirat în realizarea filmului. Introducerea ca personaj a unui pictor care a trăit, cu aproximaţie, între 1440 şi 1507, într-un film a cărui acţiune se petrece la finalul secolului XIV este încă una dintre inadvertenţele cronologice ale peliculei (ceea ce arată, încă o dată, importanţa redusă a criteriului cronologic pentru regizor).

Discuţia lui Jöns cu pictorul este atât o punere în temă a spectatorului cu iconografia macabră medievală, cât şi o meditaţie ironică asupra condiţiei artistului. Ca şi actorul Skat, nevoit să joace rolul Morţii pentru a-i înspăimânta pe oameni („preoţii plătesc bine"), şi Albertus alege, în timpuri de restrişte, să-şi sacrifice idealurile artistice pentru a satisface cerinţele preoţilor („un om trebuie să supravieţuiască"). Acuzat de Jöns că picturile sale nu aduc fericire oamenilor, pictorul îşi declină orice responsabilitate: „eu pictez viaţa aşa cum e. Apoi, oamenii pot să facă ce vor". În cazul în care devin totuşi prea furioşi datorită subiectelor sale, pictează ceva amuzant. Chiar şi un artist trebuie să supravieţuiască. Ca multe altele, şi acest fragment poate fi raportat la biografia lui Bergman, la acea perioadă de dinainte de *A şaptea pecete*, în care, pentru a-şi întreţine familia, a fost nevoit să facă filme comerciale (în special comedii) şi reclame. Deşi poate să nu-i facă plăcere, un bun artist trebuie să înţeleagă că e mai bine să evite să-i supere pe oameni prea mult şi că meseria sa presupune nu doar redarea realităţii, ci şi funcţia de *entertainer*: „Într-o scenă veselă cu Albertus Pictor prezint fără jenă propria mea convingere artistică. Albertus insistă că el este în industria divertismentului. Ca să supravieţuieşti în această industrie, e important să nu superi oamenii prea mult"[1]. Totodată, Albertus îl poate reprezenta în această scenă pe Bergman însuşi (ca prototip al artistului), în timp ce Jöns, cu scepticismul şi blazarea sa, reprezintă reacţia publicului la vederea unei opere de artă inovatoare.

[1] „In a joyful scene with the painter Albertus Pictor, I present without any embarrassment my own artistic conviction. Albertus insist that he is in show business. To survive in this business, it's important to avoid making people too mad", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit.*, p. 238.

În ceea ce priveşte iconografia macabră medievală, în această scenă sunt reprezentate câteva teme-cheie importante atât în economia filmului, cât şi pentru perioada pe care acesta o înfăţişează. Prima dintre ele, cea mai puţin observabilă, şi despre care nu se spune nimic, este chiar cea a jocului de şah cu moartea. În momentul în care Jöns intră în biserică, pe peretele din dreapta lui se poate vedea figura morţii (un schelet cu un cap foarte mare şi nişte ochi imenşi), cu un cal dus de căpăstru şi o tablă de şah la subsuoară. Vizibilă doar pentru foarte scurt timp, imaginea nu este luată în discuţie de cei doi. Cunoscând atenţia pe care regizorul suedez o acordă detaliilor, mai ales a celor de natură vizuală, cel mai probabil este că imaginea nu se afla acolo întâmplător. În ceea ce priveşte motivul pentru care nu a insistat asupra ei, bănuiala mea e că, dacă ar fi făcut-o, punerea în scenă (analiza jocului de şah cu Moartea într-un film în care un astfel de joc se petrece aievea) ar fi fost prea vizibilă. Bergman era mai degrabă adeptul unei concepţii conform căreia spectatorul trebuie să se implice activ în receptarea filmului (acesta fiind şi motivul pentru care a ales, mult timp, să facă filme exclusiv alb-negru).

Următoarea temă, cea la care Albertus lucra în momentul intrării scutierului, este Dansul Morţii, probabil cea mai cunoscută din iconografia macabră medievală. Din întrebările sale ne dăm seama că Jöns, întors de curând din lunga lor călătorie, pare a nu fi familiarizat cu aceste subiecte, pe care la început le găseşte inutile şi absurde („Ce-i cu spoiala asta?"), iar la final, înfricoşătoare („Speriat până la urmă?"). Bufonul, episcopul, doamna, nobilul, schilodul, soldatul, toate personajele sunt atrase într-o horă infernală de un schelet (la fel, cu un cap şi nişte orbite foarte mari, în comparaţie cu restul corpului) îmbrăcat complet în negru şi înarmat cu o coasă. Spre deosebire de feţele oamenilor, cu expresii de surprindere şi teamă, părând mai degrabă a se lăsa târâţi, decât de a participa de bunăvoie la dansul în care sunt antrenaţi, Moartea este singura care, deşi pictată în principal din spate, întoarce capul pentru a privi direct spectatorul cu rânjetul său larg şi ştirb. Privirea aceasta este suficientă pentru a transmite mesajul dorit de pictor (şi, evident, de Biserică deopotrivă): „să le reamintească oamenilor că trebuie să moară". Deşi nu are menirea de a-i face fericiţi („De ce ar trebui să-i facem mereu pe oameni fericiţi?

Poate că nu e o idee rea să-i mai speriem puţin din când în când"), pictorul este convins că mesajul său îşi va atinge ţinta şi oamenii nu vor închide ochii când îl vor vedea, pentru că în cele din urmă „un craniu e mai interesant decât o femeie goală". În afară de a le aduce aminte de moarte, mesajul subsidiar al reprezentărilor este, evident, acela de a-i face pe oameni să se întoarcă spre Biserică şi de a „cădea în braţele preoţilor". Este evidentă acuzaţia de manipulare la adresa acestora, însă pictorul declină orice responsabilitate asupra rezultatelor pe care opera sa le are asupra oamenilor. Ce crede sau ce vrea să creadă fiecare, nu mai e treaba lui. El trebuie doar să găsească un mijloc de supravieţuire. Măcar până când ciuma îl ia şi pe el.

Ciuma este cel de-al treilea subiect macabru al discuţiei. Reprezentărilor vizuale de pe pereţi li se adaugă mărturiile artistului, menite să strecoare o umbră de teamă în scepticismul lui Jöns. Şi ceea ce nu a reuşit să facă reprezentarea alegorică a Dansului Morţii, reuşeşte să facă reprezentarea Ciumei – Jöns îşi pierde subit umorul în faţa descrierilor realiste ale bolii: „Trebuia să vezi umflăturile pe gâtul bolnavilor. Trebuia să vezi cum corpurile lor se chirceau aşa încât mâinile şi picioarele arătau ca nişte sfori înnodate... la fel ca omul pe care l-am pictat aici". Deşi neagă, imaginea oamenilor încercând să-şi smulgă bubele pline de puroi, muşcându-şi mâinile pentru a-şi deschide venele, urletele lor în agonie, groaza de pe chipurile lor pictate înving neîncrederea lui Jöns şi spiritul lui zeflemitor. Cu atât mai înfricoşătoare cu cât părea a aduce în viaţa reală predicile preoţilor despre consecinţele unei vieţi păcătoase şi despre egalitatea tuturor în faţa morţii (indiferent de condiţia socială, de merite sau de virtuţi), spectacolul ciumei are întotdeauna succesul asigurat chiar şi în faţa celui mai sceptic om.

Însă, dacă în faţa ciumei Jöns mai poate să nege impresia pe care imaginile i-au lăsat-o, descrierea următoarei reprezentări („Ce e cu gunoiul ăsta aici?") reuşeşte să-i înfrângă şi ultimul zid de rezistenţă. Procesiunile mulţimilor ce se autoflagelează de bunăvoie în încercarea de a-l face pe Dumnezeu să le ierte păcatele şi să oprească ciuma se dovedesc a fi prea mult chiar şi pentru el. „O privelişte oribilă", flagelanţii în faţa cărora „îţi vine să te ascunzi când trec" se transformă ei înşişi într-o imagine a chinurilor infernale. Renunţând la

masca indiferenţei, Jöns îi cere pictorului o gură de vin pentru a-şi mai reveni din şoc. Imaginea chipului său împietrit se dizolvă încet, lăsându-ne să intrăm mai adânc în biserică unde, în sunetele stridente ale unui clopot, îl vedem pe Antonius Block îndreptându-se către un crucifix cu imaginea Răstignirii.

Discuţia dintre Jöns şi Albertus, aparent având ca subiect arta, este concentrată mai degrabă pe un plan material al existenţei (prezenţa constantă a morţii, acţiunea manipulatoare a preoţilor, imaginea ciumei, chinul şi suferinţa oamenilor, cortegiile flagelanţilor) şi contrastează evident cu discursul abstract al cavalerului („inima mea e goală", „vidul e o oglindă şi-mi văd chipul reflectat în ea", „vreau cunoaştere", „Îl strig pe Dumnezeu în întuneric", „viaţa e lipsită de sens", „vreau să fac o acţiune semnificativă" etc). Deşi la fel de necredincios ca şi Block, certitudinile lui Jöns provin din faptul că, spre deosebire de stăpânul său, dorinţa sa de cunoaştere este orientată către lucrurile din jur, nu către cele pe care nu le poate vedea. Conştientizând trucurile folosite de preoţi pentru controlarea oamenilor, Jöns refuză să intre în comedia credinţei şi necredinţei. Răzbunarea sa e umorul (de multe ori absurd, „în orice direcţie te întorci, spatele e mereu înapoia ta") şi hotărârea de a trăi exclusiv în contingent. Lucrul acesta este evident în cea de-a doua parte a discuţiei sale cu pictorul. Revenindu-şi din teamă cu ajutorul vinului, îl găsim pe Jöns povestindu-i acestuia, ironic, toată aventura lor: zece ani petrecuţi în Ţara Sfântă, „muşcaţi de şerpi şi de insecte, măcelăriţi de sălbatici, otrăviţi de vinul prost, îmbolnăviţi de femei, devoraţi de febră ... totul pentru gloria Domnului" (replică însoţită şi de un semn al crucii ostentativ şi făcut în bătaie de joc). Încântat de atenţia ascultătorului, îşi continuă descrierea ironică cu ceva ce seamănă teribil de mult cu portretul lui Block: „Cruciada noastră a fost atât de nebunească, încât numai un idealist ar fi putut-o plănui". Sincer în toate manifestările sale, Jöns nu este ironic doar la adresa altora, ci şi în autoportretul (vizual şi verbal) pe care şi-l face: „Iată-l pe scutierul Jöns. El rânjeşte Morţii, îşi bate joc de Dumnezeu, râde de sine însuşi şi zâmbeşte fetelor. Lumea lui există doar pentru el însuşi. Ridicol pentru toţi, chiar şi pentru el este nesemnificativ pentru Rai şi fără nici un interes pentru Iad". Desenul pe care îl prezintă în timp ce se autodescrie ironic înfăţişează un personaj caricatural, cu un nas rabelaisian, o spadă

în mână şi o îmbrăcăminte ce aduce aminte de un bufon. Personaj absurd, Jöns alege astfel să se retragă din „joc", din povestea despre lume şi Dumnezeu, amintind de revolta personajelor camusiene.

Veselia sa este întreruptă brusc de apariţia inopinată a cavalerului care, după ce îi smulge „opera", îl îmbrânceşte dispreţuitor şi-i face semn să-l urmeze. Părăsind biserica, privirea lui Block este atrasă de o scenă sinistră. O fată tânără, evident istovită şi în stare de semiconştienţă, este legată de un stâlp şi păzită de mai mulţi soldaţi. În timp ce un călugăr (a cărui îmbrăcăminte şi privire rece nu diferă de cea a personajului Morţii) citeşte monoton din Biblie şi agită o cădelniţă din care iese un fum gros de tămâie, unul dintre soldaţi se plimbă în jurul ei aruncând din când în când cu o substanţă urât mirositoare. După cum află Jöns, fata era suspectată de a fi întreţinut relaţii sexuale cu Diavolul, iar amestecul („sânge amestecat cu puroi de câine negru") este „cel mai bun remediu" pentru a ţine la distanţă Necuratul. Şi pe Jöns de asemenea, după cum singur mărturiseşte în timp ce se îndepărtează. Spre deosebire de scutierul său, Block se îndreaptă direct spre „vrăjitoare", întrebând-o dacă l-a văzut pe Diavol. Absentă, fata nu răspunde, însă călugărul, cu o privire îngheţată, îi interzice să mai vorbească cu ea, întrucât a fost învinuită de a fi abătut ciuma peste oameni şi condamnată la moarte pe rug. În cele din urmă, cei doi se îndepărtează, urmăriţi de dangătul sinistru al clopotului şi de urletul prelung, încă şi mai sinistru, al fetei. Simbolistica scenei este evidentă, fata fiind cea care trebuie să joace rolul ţapului ispăşitor, al inocentului ce plăteşte pentru păcatele întregii comunităţi.

IV.3.7. Cavalerii Apocalipsei

„(*Moartea*) Cei mai mulţi oameni nu se gândesc nici la moarte,
nici la nefiinţă.
(*Block*) Până când ajung la cumpăna vieţii şi văd întunericul.
(*Moartea*) Ah, ziua aceea..."[1]

Capitolul 6 din *Apocalipsa Sfântului Ioan* descrie deschiderea primelor patru peceţi şi consecinţele ce decurg din aceasta: eliberarea celor patru călăreţi ai Apocalipsei. Pe un cal alb şi înarmat cu un arc,

[1] Ingmar Bergman, *A şaptea pecete*, 1957.

primul călăreţ a fost interpretat ca simbol al Antihristului, al lui Hristos (în viziunea lui Irineu), al Dreptăţii, al Cuceririi militare, al Răului, al Molimei (Ciumei) – „şi iată un cal alb şi cel care călărea pe el avea un arc; şi i s-a dat lui cunună şi a pornit ca un biruitor să biruiască" (*Apocalipsa*, 6, 2). Al doilea călăreţ, pe un cal roşu (simbol al sângelui vărsat) are o sabie mare şi a fost mai uşor identificat: este vorba de Războiul de la sfârşitul vremurilor – „şi a ieşit alt cal, roşu ca focul; şi celui ce călărea pe el datu-i-sa să ia pacea de pe pământ, ca oamenii să se junghie între ei; şi o sabie mare i s-a dat" (*Apocalipsa*, 6, 3-4). Cu o balanţă în mână (pentru cântărirea puţinelor alimente rămase) şi călare pe un cal negru – a treia apariţie este simbolul Foametei (survenită în urma ultimului război) – „şi m-am uitat şi iată un cal negru şi cel care călărea pe el avea o cumpănă în mâna lui. Şi am auzit în mijlocul celor patru fiinţe, ca un glas care zicea: Măsură de grâu un dinar şi trei măsuri de orz un dinar. Dar de untul de lemn şi de vin să nu te atingi" (*Apocalipsa*, 6, 5-6). Ultimul călăreţ este şi singurul care este numit: este Moartea călare pe un cal galben-vânăt şi cu Iadul în urma sa – „şi m-am uitat şi iată un cal galben-vânăt şi numele celui care călărea pe el era: Moartea; şi Iadul se ţinea după el; şi li s-a dat lor putere peste a patra parte a pământului, ca să ucidă cu sabie şi cu foamete, şi cu moarte şi cu fiarele de pe pământ". Acesta pare mai degrabă o combinaţie între cei de dinaintea sa, fiind un simbol al distrugerii totale. Nu are asociată nici o armă, nici un simbol, întrucât, prin natura sa, este stăpânul tuturor mijloacelor de ucidere. Iconografic, este reprezentat ca un schelet sau un bătrân descărnat, având un trident, o sabie sau o coasă în mână.

Probabil cea mai cunoscută reprezentare a *Celor Patru călăreţi ai Apocalipsei* este gravura din 1498 aparţinându-i lui Albrecht Dürer. Construită pe o diagonală ascendentă, din stânga jos către dreapta sus, gravura înfăţişează cavalcada celor patru călăreţi, începând cu Moartea (un bătrân scheletic cu un trident în mâna dreaptă), Foametea (cu balanţa), Războiul (cu sabia) şi Molima (cu sabia). Deasupra tuturor un înger cu aripile deschise urmăreşte scena în timp ce razele ascuţite din colţul din stânga sus ne duc cu gândul la reprezentarea simbolică a lui Dumnezeu sau a Sfântului Duh. Neputincioşi, oamenii nu au timp nici măcar să reacţioneze în timp ce sunt călcaţi de copitele

cailor. În urma tuturor, dar situat în prim-planul imaginii, în colţul din stânga jos, gura iadului (reprezentată de capul unui balaur) se deschide pentru a-i înghiţi pe toţi.

250. Beatus din Liebana, *Cei patru cavaleri ai Apocalipsei*, *Miniaturi de Beato Fernando I,* manuscris iluminat (sec. VIII)

251. Albrecht Dürer, *Cei patru cavaleri ai Apocalipsei*, xilogravură (1497-1498)

252. Viktor Vasnetsov, *Cei patru cavaleri ai Apocalipsei*, pictură (1887)

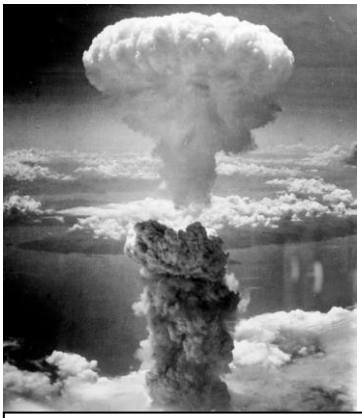
„Şi când Mielul a deschis pecetea a şaptea..." – Într-o formă sau alta, călăreţii Apocalipsei, precum şi alte semne ce par să prevestească sfârşitul timpurilor sunt de regăsit şi în filmul lui Bergman. Pornind de la titlu şi de la citatele din Biblie, interpretarea peliculei în acest context este complet justificată. În plus, semnele morţii sunt pretutindeni în drumul cavalerului. Încă de la început aflăm că Block şi scutierul său se întorceau după zece ani de cruciadă în Ţara Sfântă. Un război atât de lung era mai mult decât suficient pentru a face din moarte o imagine obişnuită. De altfel, acesta este şi motivul pentru care Block nu este deloc mirat de apariţia ei efectivă pe plajă. Moartea îi fusese prea multă vreme companion pentru a nu o considera o prezenţă familiară. Acelaşi lucru se deduce şi din relatarea despre cruciadă pe care Jöns i-o face pictorului. Duşmanii ucişi, camarazii morţi, bolile, oboseala, animalele sălbatice – în toate moartea era la fel de prezentă. În drumul către castelul cavalerului, primul om pe care îl întâlnesc şi căruia vor să-i ceară indicaţii se dovedeşte a fi un cadavru. Deşi mut, chipul său descompus este destul de elocvent, întrucât vorbeşte despre ceea ce-i aşteaptă pe drum. Iar ceea ce avea de spus era, cu adevărat, „foarte deprimant".

„Este Ziua Judecăţii. Şi groaznicele semne..." – Spuse cu jumătate de glas, zvonuri neliniştitoare se răspândesc printre oameni. Pentru a alunga plictiseala drumului lung, Jöns, după ce constată dezinteresul total al cavalerului pentru talentele sale muzicale (încearcă să-l atragă cu cântece deocheate sau provocatoare), îi povesteşte zvonurile (din ce în ce mai incredibile) pe care le auzise de la alţi oameni: „Se vorbeşte despre semne şi alte grozăvii. Doi cai s-au devorat între ei... Morminte se cască larg şi osemintele ies împrejurul lor. Patru sori s-au arătat pe cer". Strânşi la han în jurul unei mese, târgoveţi şi negustori fac schimb de „noutăţi": „Ciuma face ravagii peste tot. Oamenii mor ca muştele", „O femeie a născut un copil cu cap de viţel", „Oamenii au înnebunit. Fug şi duc ciuma cu ei", „Mulţi s-au autopurificat prin foc şi au murit. Dar mai bine aşa, decât în iad, spun preoţii". Concluzia tuturor e unanimă: „Nimeni nu îndrăzneşte s-o spună cu glas tare, dar acesta este sfârşitul. Oamenii sunt înnebuniţi de frică", „Ziua Judecăţii... Îngerii coboară şi mormintele se deschid. Va fi groaznic". Până la urmă, chiar şi cel mai puţin pesimist dintre

comeseni (al cărui crez era: „Mănâncă, bea şi veseleşte-te"), îşi face cruce superstiţios, pentru a alunga teama şi a se proteja de pericolele imaginare.

„Un craniu este mai interesant decât o femeie goală" – Discuţia lui Jöns cu Albertus Pictor mai arată şi alte chipuri ale Morţii: dansul macabru al condamnaţilor la moarte, chinurile şi groaza celor atinşi de ciumă, suferinţa auto-impusă şi supliciile la care se supuneau flagelanţii. Într-un colţ, lângă uşa pe care intră Jöns în biserică, vedem pentru o clipă o imagine a Morţii care reprezintă chiar motivul principal al filmului: jocul de şah cu Moartea. Un schelet cu orbitele goale şi un rânjet larg, ţine la subraţ o tablă de şah în timp ce, cu cealaltă mână, trage după sine un cal slab şi speriat. Ca şi masca lui Skat, pe care acesta trebuie să o poarte pentru a juca Moartea pe treptele bisericii din Elsinore, picturile sunt reprezentări ale Morţii, puneri în scenă, prin care oamenii încearcă să-şi facă familiară (chiar dacă prin reprezentări ce nasc teama) o realitate care, în cele din urmă, rămâne de necunoscut.

„Dumnezeu ne pedepseşte. Cu toţii ar trebui să pierim de Moartea cea Neagră!" – Tot o punere în scenă, dar la un alt nivel, este şi procesiunea flagelanţilor. Cortegiul de schilozi, călugări, femei, bătrâni sau oameni sărmani cărându-şi în spate crucea, biciuindu-se sau purtând coroana de spini, nu face altceva decât să ofere o imagine vie, mobilă, a chinurilor şi morţii lui Isus, având speranţa deşartă că *fiind* imaginea morţii, pot scăpa de sub puterea ei. Frica de moarte a flagelanţilor se transformă, în cele din urmă, într-o frică de viaţă. Iar discursul violent al călugărului cerşetor nu face decât să confirme acest lucru: „Dumnezeu ne pedepseşte!", „cu toţii trebuie să pierim de Moartea cea Neagră!", „acesta poate fi ultimul vostru ceas!". Ca într-un veritabil dans macabru în care sunt toţi invitaţi, indiferent de categoria socială, călugărul se adresează tuturor, dar şi fiecăruia în parte: „tu care te holbezi ca un bou", „tu atât de înfumurat", „tu, cu privire de animal", „tu, femeie, atât de plină de viaţă". Moartea este colectivă („Ştiţi, voi, idioţilor, că sunteţi pe moarte?", „Sunteţi cu toţii condamnaţi!", „Condamnaţi! Condamnaţi! Condamnaţi!") şi individuală. Ca să înţeleagă mesajul Bisericii fiecare om trebuie să accepte că Moartea nu este doar stăpâna tuturor, ci şi, sau, mai bine zis, în primul rând, a sa.



253. Atacul nuclear asupra orașului japonez Nagasaki, fotografie (9 august 1945)

254. Huynh Cong, *Vietnam Napalm*, fotografie (1972)

255. Sebastião Salgado, *Foamete în Sahel*, fotografie (1984-1985)

256. *Ciuma* (Albertus Pictor), imagine din *A șaptea pecete*

Chiar dacă nu-și mai fac apariția pe un cal alb, roșu, negru sau galben-vânăt, Molima, Războiul (mai ales în ipostaza sa de război nuclear, război al sfârșitului timpurilor), Foametea și Moartea constituie pentru lumea modernă realități la fel de prezente cum erau simțite și în Evul Mediu.

Îndepărtându-se de reprezentarea biblică alegorică, fotografiile atrocităților moderne se dovedesc a fi, într-un fel, mult mai înspăimântătoare, întrucît oglindesc o realitate *așa cum e*.

În acest context, titlul filmului lui Bergman, precum și apropierea pe care acesta o realizează între ciuma medievală și teama modernă de un război atomic își găsesc deplina ilustrare.

Având în minte imaginea miilor de morți anonimi din lagărele de concentrare naziste ne putem întreba și noi, cum o face și Giorgio Agamben, „se mai poate scrie poezie după Auschwitz?” (*Ce rămâne din Auschwitz*).

Deşi moartea fiecăruia pare un lucru de la sine înţeles, comportamentul personajelor arată că, de fapt, oamenii trăiesc ca şi cum moartea nu i-ar privi. Ca şi cum întotdeauna ar fi vorba de moartea altuia, nu moartea lor proprie. Iar o parte din discursul călugărului îşi trage forţa tocmai din această individualizare, din faptul că îi obligă pe oameni să se identifice cu situaţia pe care o au în faţă, şi anume perspectiva (propriei) morţi. Această ocultare voluntară a propriei finitudini este vizibilă în faptul că, înainte de venirea flagelanţilor, cântecul pe care Jof şi Mia îl performau pe scenă (şi care avea ca temă tot omniprezenţa Morţii[1]) nu avea nici un efect asupra lor. Abia procesul de identificare, o dată cu imaginea care li se derula prin faţa ochilor (un fel de *Imitatio Christi* dus la extrem) şi, încă şi mai puternic, prin individualizarea verbală şi deictică făcută de călugăr (care îşi întăreşte cuvintele prin priviri pătrunzătoare adresate celor pe care îi vizează sau prin arătarea lor cu degetul) îi face să realizeze adevărul evident că toţi sunt muritori, că „Moartea este în spatele lor", iar „coasa ei sclipeşte deasupra capetelor tuturor". Deopotrivă verbal şi vizual, discursul călugărului reuşeşte să îngenuncheze întreaga masă de oameni adunată la spectacolul saltimbancilor. Oameni care nu au nimic în comun, se găsesc legaţi unii de alţii prin această conştiinţă a mortalităţii lor şi prin teama că şi ei *ar putea muri* într-o zi.

Apropierea între reprezentaţia actorilor şi cea a flagelanţilor fanatici mi se pare încă o dovadă a talentului pictural al lui Bergman. Tot fragmentul este compus din imagini contrastante şi foarte puternice care, chiar şi luate separat, pot vorbi de la sine. De asemenea, filmarea în alb-negru adaugă un plus de dramatism unui conţinut deja încărcat de puternice simbolisme. Dacă saltimbancii erau

[1] „Calul este în copac şi este vesel/ Drumul este pustiu, dar poarta se crapă/ Cel Negru dansează pe mal/ Păsările ţipă pe un lac negru/ Ziua este roşie, dar peştele e mort/ Cel Negru se apleacă pe mal/ Şarpele se unduieşte sus, pe cer/ Fecioara este palidă, dar şoarecele este sătul/ Cel Negru aleargă pe mal/ Capra behăie cu cei doi dinţi ai săi/ Lovitura este grea/ Valurile se sparg/ Cel Negru se uşurează pe mal/ Scroafa se ouă şi pisica grohăie/ Noaptea e de smoală şi întunericul rămâne/ Cel Negru rămâne, rămâne pe mal."

filmaţi undeva la nivelul scenei, odată cu intrarea penitenţilor perspectiva este schimbată. Apăruţi parcă de nicăieri, anunţaţi de ţipete şi imnuri funebre, flagelanţii ies dintr-un nor de fum de tămâie şi, filmaţi de jos în sus, intră parcă prin ecran şi continuă să meargă dincolo de el. Invadând câmpul vizual cu procesiunea lor neagră, datorită unghiului de filmare, par mult mai înalţi şi mai mulţi decât sunt în realitate, ceea ce face ca apariţia lor să devină dintr-o dată copleşitoare. Oamenii care îngenunchiază sunt filmaţi ori de jos în sus, ca şi flagelanţii, ori, pe măsură ce cad în genunchi, de sus în jos (procedeu menit să sugereze uşurinţa cu care sunt dominaţi), în contrast cu close-up-urile pe chipul cavalerului şi al însoţitorilor săi care sunt făcute de la nivelul feţei fiecăruia. Tot ei sunt şi singurii care, din diferite motive, nu îngenunchiază, făcând notă discordantă cu târgoveţii care acţionează ca o masă fără individualitate.

Călugărul dominican este şi el filmat tot de jos în sus. Această perspectivă, împreună cu tonul vocii şi discursul său agresiv, au acelaşi efect de dominaţie asupra privitorilor. În spatele şi deasupra sa, se află (în această ordine) o cruce înfăţişându-l pe Iisus răstignit (aceeaşi ca şi în biserică) şi, pe scenă, saltimbancii Jof şi Mia care privesc cu ochi gravi toată reprezentaţia sa. Tot timpul discursului, expresiile feţei călugărului (furie, dispreţ, batjocură, ură şi, la final, disperare) au ca fundal tristeţea şi dezamăgirea de pe chipul lui Isus (ochii şi buzele cu colţurile lăsate exprimă, mai mult decât suferinţă, oboseală şi decepţie), dar şi revolta (Mia) şi părerea de rău (Jof) din ochii celor doi artişti. Statuia din spatele său ar trebui să crească forţa de convingere a cuvântării călugărului dominican. Privirea lui Jof şi a Miei arată însă cât de mult adevăr au vorbele sale. Obişnuiţi să-şi joace rolurile, cei doi recunosc punerea în scenă pe care o face călugărul, ceea ce le oferă avantajul de a se situa în afara contextului pe care acesta îl construieşte. Ironia se adânceşte şi mai tare pe măsură ce înaintăm în imagine până la planul de fundal, cel al pânzei pe care sunt pictate case, copaci, dealuri şi, mai mare decât toate, parcă pentru a-şi râde de gravitatea discursului macabru, figura caraghioasă a unui saltimbanc cu un nas enorm şi o coadă de cocoş. Punctul culminant al prelegerii şi plecarea flagelanţilor coincide cu o altă schimbare de perspectivă: aceştia sunt priviţi acum de sus în jos, apărând ca striviţi

sub apăsarea unei priviri aflate deasupra (pentru a sublinia micimea şi zădărnicia eforturilor lor). Până acum dominanţi şi înfricoşători, teama pe care au adus-o cu ei se risipeşte la fel de repede, tot mai mică şi mai insignifiantă pe măsură ce se îndepărtează, până nu mai rămâne nimic, nici măcar urma paşilor lor.

257. Flagelanții, imagini din *A şaptea pecete*

Medieval în conţinut, mesajul călugărului cerşetor este modernizat prin două procedee: ironia şi mobilitatea camerei de filmat. Structura de profunzime a imaginii, decodificarea ei pe mai multe planuri (cel al călugărului, al lui Iisus, al artiştilor şi planul de fundal, al reprezentării artistice) poate fi apropiată de sistemul de lectură al Evului Mediu. Tensiunea dintre aceste planuri şi ironia prezentă în succesiunea şi alăturarea lor este însă un procedeu tipic modern care vizează tocmai *deconstrucţia* imaginii. Această

deconstrucţie presupune recunoaşterea tuturor nivelelor de profunzime şi de semnificaţie ale imaginii, dar şi situarea privitorului în afara lor. Spre deosebire de lectura medievală care viza identificarea privitorului cu subiectul privit (ceea ce presupunea un efort mimetic), spiritul critic şi raţional al omului modern invită la decodificarea subiectului şi la interpretarea lui printr-o grilă de valori proprie (ceea ce presupune un efort creator).

Bergman invită spectatorul să intre în imagine, dar să nu se identifice cu primul ei plan de semnificaţie, ci să continue să *vadă* mai departe. Folosirea camerei de filmat ca *medium* specific face posibilă, pe de o parte, apropierea şi identificarea privitorului cu subiectul (intrarea flagelanţilor, impresia de dominare şi de invadare a spaţiului privitorului) şi, pe de alta, îndepărtarea de el pentru a putea obţine acea distanţare critică necesară interpretării. Odată cu camera lui Bergman, spectatorul priveşte scena de jos, de la mijloc (nivelul chipului uman), dar şi de sus (de undeva de deasupra, o perspectivă care ar putea fi numită divină sau transcendentă). Privite din această perspectivă superioară, chinurile şi suferinţa auto-impuse ale flagelanţilor apar complet lipsite de semnificaţie – o masă de oameni neidentificaţi (toţi stau cu capul în jos), îndepărtându-se în fumul de tămâie şi în sunetul plânsetelor şi al bicelor. Mergând şi mai departe, ideea pe care o putem extrage din *lecţia* lui Bergman ar fi că, în primul rând, modul de a privi lucrurile oferă o primă interpretare a semnificaţiei lor şi abia apoi conţinutul sau decodificarea vizuală.

„O să mor. Ce se va întâmpla cu mine?” – Rostită sau nu, această întrebare poate fi citită pe chipul oricărui personaj atunci când este confruntat cu Moartea. Chiar dacă îşi trăieşte întreaga viaţă fără a acorda măcar răgazul unui singur gând chestiunilor escatologice există (cel puţin) un moment în viaţa fiecăruia în care gândul înfricoşător al morţii nu mai poate fi ocolit. Ca şi în cazul lui Raval, preot răspopit şi hoţ de cadavre, acest moment se dovedeşte a fi şi ultimul. Trăind numai în planul material al satisfacerii nevoilor, precum Raval, majoritatea oamenilor realizează în acest moment că nu sunt deloc pregătiţi pentru moarte. Într-un fel sau altul, aproape toate personajele pot fi puse în legătură cu Moartea şi caracterizate prin raportarea lor la aceasta. În timp ce soldaţii, oamenii de la han, Plog, Lisa, Skat sau

Raval îşi trăiesc viaţa ca şi cum Moartea n-ar exista, Tyan şi flagelanţii se comportă ca şi cum nimic altceva în afara ei n-ar mai exista. Block şi Jöns văd în Moarte neantul absolut, primul pentru că nu poate crede, celălalt pentru că nu vrea să creadă. Karin şi fata mută acceptă cu seninătate gândul morţii, ca un ultim şi natural pas în încheierea ciclului vieţii. Singurii pe care Moartea pare să-i ocolească sunt cei doi saltimbanci, Mia şi Jof, cei care nu întorc spatele vieţii, ci o acceptă natural, cu bucuriile şi tristeţile ei.

IV.3.8. „O clipă de graţie" (Un castron cu fragi sălbatici)

Abundând în imagini simbolice şi replici semnificante, scena-cheie a filmului mi se pare a fi una mai puţin discutată şi analizată: cina cu fragi sălbatici şi lapte proaspăt. Mai mult decât motivul jocului de şah cu moartea sau Dansul macabru, cred că această scenă este cheia de boltă a întregului film. Aici cunoaştem pentru prima oară un altfel de Antonius Block (a doua oară va fi prin ochii lui Karin, când se revăd, după o absenţă de zece ani) şi putem descoperi, retrospectiv, şi o posibilă explicaţie a eşecului său din final. Adâncit în studierea jocului de şah în timp ce-şi aştepta adversarul, Block o zăreşte pe Mia în aceeaşi ipostază în care Jof a avut viziunea Fecioarei Maria: o mamă grijulie, care-şi învaţă copilul să facă primii paşi. O scenă aparent banală, dar care se dovedeşte a fi, în cele din urmă, revelatoare pentru căutările cavalerului şi cu atât mai preţioasă cu cât este doar o întâmplare. Cu o înţelegere şi o delicateţe specific feminine, Mia îl face pe cavaler să-şi deschidă sufletul şi, mai ales, să lase deoparte grijile metafizice pentru a trăi pe deplin clipa prezentă. Monologul său schizofrenic îşi arată neajunsurile în momentul în care este confruntat cu dialogul sincer cu o altă persoană. Simplitatea şi pragmatismul Miei îl obligă pe Block să vadă şi o altă faţă a realităţii, una pe care el o credea complet lipsită de importanţă, întrucât nu-i spunea nimic despre cea pe care o căuta, cea transcendentă. Goana după semne şi minuni divine l-a făcut să nu mai vadă frumuseţea lumii în care trăia şi să considere că *Adevărul* trebuie căutat în afara lumii reale. Însă, în faţa naturaleţii cu care saltimbancii îşi trăiesc viaţa („Fiecare zi e la fel ca cea de dinainte. Vara e mai frumos decât iarna, pentru că vara nu ţi-e frig. Dar primăvara e cea mai frumoasă"), chiar şi gândurile sale cele

mai întunecate par lipsite de importanţă: „Tot ce am spus pare fără semnificaţie şi ireal în timp ce stau aici cu tine şi soţul tău. Cât de puţin important a devenit totul, dintr-o dată!"

Fragii sălbatici, laptele proaspăt, sunetul lirei lui Jof în timp ce se înserează, toată simplitatea şi gratuitatea momentului îl fac să realizeze că lucrurile nu sunt atât de complicate pe cât le fac oamenii şi că, în definitiv, fericirea poate fi şi simplă. Din aceeaşi familie de fructe ca şi căpşunile, care în iconografia renascentistă apăreau foarte des în reprezentările Grădinii Paradisului sau ale Fecioarei Maria, fragii se numără şi ei printre roadele care răsăreau spontan pe pământ în timpul Vârstei de Aur[1]. Considerat hrana celor fericiţi, acest tip de fructe aminteşte de imaginea Paradisului, dar şi de o anumită „bunătate" naturală, care te invită să experimentezi „lumea ca dar". Prin albeaţa sa (care semnifică puritatea), precum şi prin faptul că este tot un produs al abundenţei naturale, laptele are şi el aceeaşi semnificaţie. Menţionat în Biblie cu referire la Palestina, „ţara unde curge lapte şi miere", laptele mai reprezintă şi maternitatea, dar şi „învăţătura cea mai simplă, cea evanghelică"[2]. Aliment primordial, „esenţă însăşi a intimităţii materne"[3], laptele e arhetipul alimentar („orice băutură fericită e un lapte matern"[4]), în acelaşi timp simbol al abundenţei şi al fertilităţii, ca şi al cunoaşterii şi nemuririi. Băutură naturală, pură, el îndeplineşte şi rolul băuturii sacre, mai ales alăturat simbolismului cupei (sau al vasului sacru, al Sfântului Graal), al elixirului vieţii veşnice şi al eternei tinereţi.

Născut atât din dărnicia naturii, cât şi din frumuseţea sufletului uman, acest moment este ca o rază de lumină în peisajul întunecat al filmului. În timp ce călătorii se odihnesc şi mănâncă

---

[1] Lucia Impelluso, *Natura şi simbolurile sale: plante, flori şi animale*, traducere din limba italiană de Anamaria Gebăilă, Bucureşti, Monitorul Oficial, col. „Dicţionare de artă", 2009, pp. 159-162.

[2] Silvia Malaguzzi, *Mâncarea şi ritualul mesei*, traducere din limba italiană de Anamaria Gebăilă, Bucureşti, Monitorul Oficial, col. „Dicţionare de artă", 2010, p. 181.

[3] Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarului*, *ed. cit.*, p. 251.

[4] *Ibid.*, p. 249.

258. O clipă de grație, imagini din *A şaptea pecete*

259. Hieronymus Bosch, *Grădina desfătărilor*, detaliu, pictură (1503-1504)

260. Jan Bruegel cel Bătr\n (al catifelelor), *Paradisul*, detaliu, pictură (cca. 1615)

împreună, intră, pentru moment, într-o stare de grație în care primesc darurile naturii, cu atât mai prețioase cu cât au fost descoperite din întâmplare (fragii sunt sălbatici, crescuți spontan în natură, iar laptele trimite cu gândul la laptele matern, cel mai natural aliment, darul Zeiței Mame). Pe lângă semnificația lor iconografică, laptele şi fragii sălbatici sunt, de asemenea, simboluri private ale lumii lui Bergman[1],

[1] Fructele aveau, probabil, o importanță personală pentru Bergman însuşi, întrucât apar în mai multe filme: *Jocuri de vară*, *A şaptea pecete*, *Fragii sălbatici*, *Prin oglindă, în ghicitură*, *Fanny şi Alexander*, *Copil de duminică*, *Confesiuni private*.

o Sfântă Euharistie născută din unitatea dintre oameni. Este vorba de prezenţa divinului, a sacrului, viziunea bergmaniană a Sfântei Comuniuni, în care „trupul şi sângele Domnului" nu mai sunt cuvinte goale, ci realităţi efectiv prezente. Gestul cu care Block ridică vasul plin cu lapte, rostind solemn „O să păstrez această amintire în memorie ca şi cum aş ţine cu grijă în mâini un bol cu lapte... Şi acesta va fi un semn adecvat" face ca toată situaţia în sine să dobândească o nuanţă sacră, de ritual străvechi, primitiv, de celebrare a vieţii. Laptele şi fragii sălbatici devin în acest moment simboluri ale unei comuniuni sacre dincolo de spaţiu şi de timp.

Tot acum aflăm şi o altă versiune a poveştii lui Block, una care ar fi început cu „a fost odată ca niciodată un cavaler îndrăgostit de o frumoasă domniţă...". Tabloul pe care i-l face Miei ne arată un cu totul altfel de personaj: un tânăr îndrăgostit care scria cântece despre frumuseţea soţiei sale („scriam cântece despre ochii ei, despre nasul ei, despre micuţele ei urechi încântătoare"), ziua mergea la vânătoare şi noaptea dansau împreună în castelul lor plin de viaţă. Un cavaler-trubadur greu de recunoscut în trăsăturile obosite ale bărbatului care spune povestea. Motivul pentru care acest tablou paradiziac a luat sfârşit: coşmarul credinţei. Obligaţia de a iubi, în întuneric, pe cineva care niciodată nu apare, indiferent de cât de tare strigi. Într-un răstimp scurt, aflăm atât povestea unui altfel de Block, cât şi motivul pentru care acum îl avem pe cel de-al doilea în faţa ochilor (ce se întâmplă între cele două versiuni ştim de la Jöns: Raval, călugărul-escroc, vine cu povestea despre găsirea adevăratei credinţe în lupta dreaptă pentru apărarea singurului Dumnezeu şi apoi urmează cei zece ani de „muşte, ţânţari, lupte şi boli pentru gloria Domnului"). Confruntat el însuşi cu această idee despre sine, Block hotărăşte, în ultimul său ceas pe pământ, să preţuiască ceea ce până atunci considerase lipsit de importanţă: momentele simple şi sincere ale vieţii.

Întâlnirea cu saltimbancii îl determină să-şi ducă la capăt menirea de cavaler, şi anume de protector al Sfintei Familii (îi propune lui Jof să străbată împreună pădurea şi să vină la castelul său unde vor fi protejaţi de ciumă). Tot acesta este şi momentul în care alege să salveze totodată şi propria poveste. Cea din care oamenii vor afla că „a fost odată un cavaler care a jucat şah cu Moartea...".

Salvându-i pe Jof, Mia şi Mikael, fiul lor, cavalerul se oferă să asigure, în acelaşi timp, viitorul unei umanităţi mai bune, cât şi ceea ce umanitatea are mai bun în ea: arta. Confruntat cu perspectiva propriei morţi, Block reuşeşte să facă în cele din urmă „o acţiune semnificativă", un act care să aibă sens şi care să răscumpere o viaţă petrecută în izolare şi căutări vane. Iar fragii sălbatici şi laptele proaspăt sunt simbolurile sub care se naşte această a doua viaţă pentru el. O euharistie personală, sângele (laptele) şi trupul sfânt (fragii) consfinţesc un moment de pace şi înţelegere între oameni, probabil singura formă de sacralitate pe care o putem dori şi atinge. Gustând din laptele şi fragii oferiţi cu dragă inimă de Mia şi Jof, cu gesturi ce amintesc de solemnitatea specifică unui veritabil ritual sacru, cu un zâmbet mulţumit pe chip, Block *eternizează* clipa („Îmi voi aminti acest moment"). În cele din urmă, cavalerul se apropie de aflarea unui adevăr esenţial, acela că viaţa nu are un sens în sine, ci fiecare om îşi investeşte viaţa cu sens, dar fără a ajunge atât de departe, încât să considere că acest adevăr simplu este la rândul lui suficient vieţii. Cu atât mai preţioase cu cât nu pot fi nici „căutate", nici „găsite", astfel de „clipe de pace" sunt singurele oaze de fericire într-o lume la capătul căreia nu se află decât întunericul. În spatele tuturor, parcă pentru a ne reaminti toate astea, masca morţii stă agăţată de căruţă, legănându-se în vânt. La capătul căutărilor sale, Block nu găseşte eternitatea, ci *clipa*. Legătura sinceră pe care o presupune împărţirea fragilor este, de fapt, hrana spirituală pe care a căutat-o atât de asiduu, dar care, în cele din urmă, se dovedeşte a nu fi suficientă pentru el. Până la urmă, *căutarea* în sine a devenit raţiunea lui de-a fi.

Momentul de pace se termină destul de repede pentru Block. Întors la tabla de şah, unde Moartea îl aştepta deja, se simte animat de forţe noi şi nu se poate stăpâni să nu zâmbească întruna. Nu e deloc îngrijorat de faptul că mai devreme îşi dezvăluise în confesional întreaga strategie de atac. Din contră, e foarte bucuros că Moartea se grăbeşte să îi ia calul, lăsându-se, astfel, păcălită: „Ai căzut în capcană. Şah!". În acest moment unic, Block reuşeşte imposibilul: să păcălească Moartea. Însă acesta nu este încă momentul său de glorie. Cum se întâmplă adesea în basme, eroul trebuie să treacă prin trei încercări, iar Block este abia la a doua confruntare cu adversarul său.

Un adversar care nu are de gând să-l lase să câştige prea uşor. De fapt, nici măcar să câştige. Înţelegând de unde vine starea sa de fericire, Moartea îi dă de înţeles că ştie deja de planul său de a conduce familia saltimbancilor prin pădure. Iar ameninţarea care planează acum deasupra Miei şi a lui Jof este suficientă pentru a şterge zâmbetul încrezător de pe chipul cavalerului.

Chiar dacă scena jocului de şah de pe plajă sau dansul macabru din final au avut parte de o popularizare mai deosebită (apărând, de multe ori, nu numai ca afiş al filmului, ci şi pe coperta cărţilor lui Bergman sau despre Bergman), personal consider că scena-cheie a filmului este cea a picnicului, a euharistiei laice. Ideea principală transmisă e cea că sacrul există în om şi în ceea ce el vrea să învestească cu sacralitate. Goală, pustie, cu un Hristos răstignit atârnat pe perete, biserica îi e străină lui Antonius Block, însă cavalerul găseşte adevărata sacralitate în cina cu artiştii, în împărţirea fragilor şi a laptelui proaspăt, „trupul şi sângele lui Hristos". Acesta mi se pare a fi momentul în care Block înţelege că *poţi juca* jocul vieţii sau că *poţi fi jucat*. Înţelege că poţi alege şi că viaţa poate fi mereu înaintea ta, că nu trebuie să mergi până la capătul pământului pentru a-l găsi pe Dumnezeu şi că Dumnezeu poate fi aici, în oamenii pe care îi ai lângă tine. Din nefericire pentru el, până la final se dovedeşte că revelaţia aceasta nu i-a fost de ajuns. Finalul ne arată un Antonius Block rostind, cu ardoare în glas, o rugăciune către un Dumnezeu care ar vrea să existe. Deşi are premize bune, eroul lui Bergman îşi ratează mântuirea, iar adevăratul erou se dovedeşte a fi, în cele din urmă, saltimbancul luat în râs de toţi, dar care e singurul ce a reuşit să găsească lucrurile după care toţi tânjesc: iubirea adevărată şi credinţa sinceră.

IV.3.9. Tăcerea lui Dumnezeu

„Dumnezeul meu, Dumnezeul meu, ia aminte la mine;
de ce m-ai părăsit?
Departe sunt de mântuirea mea cuvintele greşalelor mele."[1]

Ajunşi aici, am putea să ne întrebăm şi noi: unde este Dumnezeu în toată această poveste? De ce nu mai primesc oamenii nici un semn al existenţei sale? De ce permite Dumnezeu existenţa răului? De ce alege să tacă atunci când copiii săi suferă? Rostite sau nu, aceste întrebări se fac auzite în *A şaptea pecete*, şi nu numai prin glasul lui Antonius Block. Dumnezeu tace, iar oamenilor nu le rămâne decât să încerce să umple cu presupoziţii golul lăsat de tăcerea lui. Dar cum se adresează oamenii Domnului? Cum încearcă ei să stabilească un dialog? Comunicarea cu divinitatea se face în multe feluri şi, de fiecare dată, revelează ceva mai degrabă despre omul care se roagă decât despre divinitatea căreia îi este adresată ruga. Prin rugăciune sau prin semnul crucii, într-un moment de disperare sau unul de graţie, Dumnezeu este invocat, rugat sau somat să-şi facă simţită prezenţa. Interesant este însă că el nu apare acolo unde este căutat, ci acolo e mai puţin aşteptat.

Prima tentativă de comunicare cu divinitatea este rugăciunea lui Block de pe malul mării. Un rit golit de semnificaţie (din care a rămas doar forma – îngenunchiatul şi împreunarea palmelor), rugăciunea sa este inutilă, iar comunicarea se dovedeşte, încă o dată, imposibilă. Opusul acestei căutări forţate şi fără rezultat, este revelaţia lui Jof. Naturală şi spontană, viziunea Fecioarei şi a pruncului este la fel de

[1] *Psalmul 21* al lui David, *Vechiul Testament* (trad. Gala Galaction); în versiunea Cornilescu fragmentul sună diferit şi ceva mai accesibil: „Dumnezeul meu! Dumnezeul meu! Pentru ce m-ai părăsit şi stai departe de mântuirea mea, de cuvintele geamătului meu?". În Evangheliile lui Marcu şi Matei aceleaşi cuvinte îi sunt atribuite lui Isus pe cruce: „Iar în ceasul al nouălea a strigat Isus cu glas mare zicând: «Eli, Eli, lama sabahtani?» Adică: «Dumnezeul Meu, Dumnezeul Meu, de ce M-ai părăsit?»" (Matei 27: 46; trad. G. Galaction); „Şi la al nouălea ceas a strigat Isus cu glas mare: «Eloi, Eloi, lama sabahtani?» care se tălmăceşte: «Dumnezeul Meu, Dumnezeul Meu, de ce M-ai părăsit?»" (Marcu 15:34; trad. G. Galaction).

simplă şi gratuită ca frumuseţea unei zile de vară. Pentru Jof, simpla conştiinţă a existenţei într-o dimineaţă liniştită este suficientă pentru a-i revela întreaga bucurie a vieţii. Iar imaginea Fecioarei în ipostaza de mamă grijulie ce-şi învaţă fiul să meargă (izbitor de asemănătoare cu a Miei, soţia lui Jof, împreună cu fiul lor Mikael) este surprinzătoare tocmai prin umanitatea şi naturaleţea sa. Această simplitate şi gratuitate a micilor bucurii ale vieţii este ceea ce Block nu poate vedea şi, atunci când totuşi vede (picnicul cu fragi sălbatici), până la urmă i se pare că nu e suficient pentru a justifica existenţa şi a-i da un sens.

În compania unei butelci de vin, scutierul Jöns îi povesteşte pictorului cum timp de zece ani au fost plecaţi într-o cruciadă în care companioni le-au fost şerpii, ţânţarii, animalele sălbatice, păduchii şi bolile de tot felul. Enumerarea este încheiată apoteotic – „şi totul pentru gloria Domnului!", iar amândoi îşi fac, exagerat şi batjocoritor, semnul crucii. Ironia lor la adresa acestui gest sfânt se datorează faptului că, atât Jöns, cât şi Albertus, au văzut ce se întâmplă „în spatele cortinei", au văzut cine trage sforile, iar „spectacolul" nu mai are, pentru ei, nici un farmec. Nici nu-i atrage, nici nu-i înspăimântă. Se mulţumesc să-şi joace rolul în piesă, dar fără să se implice.

Opusă atitudinii lor de detaşare, este rugăciunea colectivă la vederea flagelanţilor. Născută din teamă (de boală, de moarte, de pedeapsă, de Dumnezeu, de viaţă, chiar), această rugăciune se bazează pe imitaţie şi pe identificare. Discursul călugărului, care se adresează în acelaşi timp fiecăruia în parte şi tuturor, împreună cu experienţa directă a suferinţei lui Iisus (prin automutilarea la care se supun flagelanţii), atinge coarda cea mai sensibilă a mulţimii de oameni: teama de moarte şi conştiinţa (până atunci voit ocultată) că, de fapt, fiecare este muritor. Acest mod de a extrage din viaţa lui Iisus doar mărturia suferinţelor sale este un refuz al vieţii, izvorât tot din teama de moarte. Mesajul adevărat al lui Hristos, cel al iubirii aproapelui şi al salvării, nu ajunge la ei. Această identificare necondiţionată cu punerea în scenă a flagelanţilor nu este prezentă însă la toate personajele. O serie de close-up-uri revelează şi alte sentimente, în afară de cel al fricii: ură (fata mută), oboseală şi neîncredere (Block) dispreţ (Jöns), uimire şi revoltă (Jof şi Mia).

261. Rugăciune, imagini din *A şaptea pecete*

Momentul-cheie al filmului, singurul în care Block se apropie de divinitate, este cel al picnicului cu fragi sălbatici şi lapte proaspăt, simboluri ale unei euharistii personale reprezentând „trupul şi sângele Domnului". Faptul că alimentele au fost consumate în stare naturală, aşa cum au fost găsite, accentuează şi mai mult caracterul de dar şi sacralitatea lor. Nu este deloc întâmplător faptul că singurul „moment de graţie" pe care Block îl trăieşte şi pe care îl şi numeşte ca atare, nu este o viziune transcendentă a divinităţii, ci un răstimp petrecut în compania altor oameni. Comunicarea sinceră şi deschisă cu semenii săi, un moment de pace în care timpul lumii a fost parcă suspendat, o clipă de graţie sustrasă morţii, acesta este singurul câştig al cavalerului din răgazul pe care l-a obţinut. Şi, spre deosebire de căutările sale forţate de până atunci, acesta nu a venit ca urmare a unei rugăciuni. A fost pur şi simplu o comuniune liberă, spontană, naturală, de celebrare a darurilor gratuite ale vieţii.

Asistând, involuntar, la arderea pe rug a vrăjitoarei, Block mai are, încă o dată, prilejul de a da glas neliniştilor sale existenţiale. Aflat el însuşi atât de aproape de moarte, crede că se poate apropia mai repede de aflarea misterului de pe urmă cu ajutorul tinerei fete. Ajuns aproape la capătul călătoriei, ca şi al răgazului ce-i fusese oferit, încearcă să afle de la ea cum îl poate întâlni pe Diavol, „pentru a-l întreba despre Dumnezeu". În viziunea lui, Diavolul ar trebui, dintre toţi, să ştie cine este (sau ce este) Dumnezeu. Însă, când se uită în ochii copilei nu vede altceva decât groază. Şi tot groaza se citeşte pe chipul ei atunci când, aşezată pe rugul aprins, are un ultim moment de luciditate în care înţelege, în sfârşit, că este condamnată la moarte şi că nimeni nu este alături de ea, nici măcar Diavolul, pe care „îl văzuseră şi preoţii". Moartea lui Tyan le arată tuturor (dar mai ales lui Block) că, de fapt, „suntem cu toţii neajutoraţi" şi că „groaza ei este şi a noastră" (Jöns). În ultimele sale momente, cei care privesc au, odată cu ea, certitudinea înspăimântătoare că se poate ca dincolo să se afle Nimicul. „Cine va avea grijă de copilul ăsta?", se întreabă Jöns revoltat. Şi tot el dă răspunsul pe care Block nu vrea să-l audă: „Nimicul".

Blurată şi aşezată într-un plan secund, în scena arderii lui Tyan se mai poate vedea şi o altă ipostază a rugăciunii, tot una goală de semnificaţie, dar nu din aceleaşi motive ca şi cea a lui Block. Având în prim-plan chipurile lui Block şi Jöns, revoltaţi şi îngroziţi de chinul la care este supusă tânăra fată, putem vedea în dreapta lor imaginea neclară a unui călugăr îngenunchiat care se roagă probabil pentru iertarea păcatelor „vrăjitoarei". Chipul extrem de alb şi veşmântul negru este tot ceea ce se întrezăreşte (ceea ce îl face, evident, foarte asemănător Morţii). Călugărul efectuează aici rugăciunea ca serviciu, ca obligaţie făcută din datorie. Condamnată de oamenii Bisericii pentru un păcat inventat chiar de ei, copila are, în final, dreptul la o rugăciune pentru iertarea păcatelor, efectuată tot de unul dintre călăii săi. Ritual îndeplinit din datorie, rugăciunea e goală de semnificaţie, întrucât nu-i aduce nici o alinare lui Tyan. În cazul acesta, singura alinare a fost „îndurarea" pe care i-au arătat-o Block şi Jöns în momentul când i-au dat să bea apă şi au obligat-o să ia un leac pentru a-i amorţi durerea. Iar acest ajutor, această atenţie la nevoile celuilalt (salvarea propriu-zisă a fetei nu îşi avea locul, întrucât

torturile la care fusese supusă o distruseseră, mintal, iremediabil) reprezintă încă „un moment de graţie”, pe care însă Block nu-l conştientizează ca atare.

262. „*L-ai văzut pe Diavol?*”, imagine din *A şaptea pecete*

263. „*Nu vei înceta niciodată să pui întrebări?*”, imagine din *A şaptea pecete*

264. „*Sărmana ei minte tocmai face o descoperire*”, imagine din *A şaptea pecete*

265. „*– Ce vede? – Golul, domnule!*”, imagine din *A şaptea pecete*

Născută din disperarea iminenţei sfârşitului, rugăciunea de ajutor a lui Raval este la fel de „sinceră” ca şi aceea a sătenilor la vederea flagelanţilor. Deşi iniţial călugăr, în ultimele sale momente Raval nu se întoarce cu faţa către Dumnezeu pentru a se căi de faptele sale. Rugăciunea sa este adresată exclusiv oamenilor („Ai milă de mine!”, „Vorbeşte-mi!”) care, atât pentru comportamentul său, cât şi pentru că nu mai au cum să-l ajute, îl lasă să moară singur. Ca şi în

cazul lamentaţiilor inutile ale lui Skat, nici pentru Raval nu mai există nici o scăpare. Aducându-şi aminte de moarte numai în ultimele lor momente, Raval şi Skat au parte de un sfârşit agonizant, umilitor, de o moarte în singurătate, neavând pe nimeni care să le simtă lipsa. Ca urmare a existenţei pe care au dus-o (centrată exclusiv pe satisfacerea nevoilor în planul material), în final, Raval şi Skat, mor *de tot*. Însă, la o privire mai atentă, moartea lor se dovedeşte a nu fi chiar atât de întunecată. O veveriţă care se urcă pe rămăşiţele copacului doborât de Moarte (unde se ascundea Skat) şi o rază de soare care luminează pădurea după ce ţipetele lui Raval au încetat, au darul de a aminti că viaţa are propriul său mod de a se perpetua, în ciuda micilor şi marilor războaie ale oamenilor cu ei înşişi sau cu alţii. Ca şi fragii sălbatici, şi aceste două momente se înscriu în seria clipelor inefabile, preţioase prin unicitatea şi simplitatea lor, şi care, deşi banale, în cele din urmă (sau mai bine zis, la urmă, pentru că abia la final oamenii realizează că ar fi trebuit să aprecieze mai bine astfel de clipe) se dovedesc a fi singurele care contează.

„Ultima cină", în castelul lui Block se desfăşoară într-o atmosferă apăsătoare creată atât de tăcerea comesenilor, cât şi de pasajele din Apocalipsă citite de Karin, aceleaşi ca şi cele de la începutul filmului: „Şi când Mielul a deschis a şaptea pecete...". Pasajul dă o structură circulară filmului, încheind acea „jumătate de ceas de linişte, în ceruri şi pe pământ", răgazul lui Block. Însă, la această „cină de taină" nimeni nu împărtăşeşte învăţături sau secrete. De fapt, nimeni nu împărtăşeşte nimic. Şase conştiinţe solitare stau împreună la aceeaşi masă, fiecare cu teama sa. Deşi adunaţi laolaltă, fiecare moare în singurătate. Odată răgazul terminat, Moartea vine să-şi încheie misiunea. Fără grabă, fără ironie, fără nici un cuvânt. Natural şi implacabil. Certitudinea sfârşitului îl găseşte însă pe Block la fel de nepregătit ca şi la început. Printr-o rugăciune disperată încearcă să găsească acum tot ce n-a găsit într-o viaţă de căutări: certitudinea existenţei lui Dumnezeu. În loc să asculte sfatul scutierului său, „bucură-te până în ultima clipă că eşti în viaţă!", în ultimele sale momente, Block înalţă o rugă fierbinte („Scoate-ne din întuneric, te rugăm pe tine, o, Doamne!"), către un Dumnezeu care nu

ştie dacă există, dar care, „trebuie să existe” („Doamne, tu care eşti undeva, tu care trebuie să fii undeva... Ai milă de noi!”) .

266. Ultima cină, imagine din *A șaptea pecete*

267. „*Doamne, tu care trebuie să exişti!*”, imagine din *A șaptea pecete*

268. „*S-a sfârșit*” (dizolvare), imagine din *A șaptea pecete*

269. Dansul macabru, imagine din *A șaptea pecete*

Până la final, Block refuză să-şi asume, existenţial, propriul destin, şi aşteaptă salvarea din afara lui, din afara lumii chiar, dintr-o dimensiune transcendentă a cărei realitate e obligat să o presupună pentru a putea face faţă neantului morţii ce se deschide înaintea sa. Deşi nu l-a găsit în interiorul său, Block tot speră că o rugăciune goală, rostită mai degrabă din dorinţa ca Dumnezeu să existe, decât din credinţa că el există, îi poate aduce, măcar în ultimul moment, mult doritul semn. Singurul răspuns pe care îl primeşte este însă cel al scutierului său: „în întuneric unde spui că te afli nu este nimeni să

asculte rugăciunea ta. Eşti reflexia propriei tale indiferenţe!". Evident încă din scena confesiunii, acest adevăr constituie şi motivul eşecului final al cavalerului. Atunci când înăuntru nu este nimic, nici în afară nu poate fi ceva. Iar dovada că Block nu a învăţat ceva în răgazul care îi fusese dat a fost o scenă petrecută mai devreme, noaptea, în pădure, şi anume scena morţii lui Raval. În momentul când toţi se pregăteau de culcare, în liniştea pădurii încep să se audă ţipetele deznădăjduite ale fostului călugăr. În loc să se uite să vadă despre cine este vorba, Block se întoarce cu spatele şi se adânceşte în jocul de şah pe care îl avea în faţă. În ciuda strigătelor şi a dialogului care-i implică pe toţi ceilalţi, Block este complet absent din întreaga scenă a morţii lui Raval. Confruntat cu moartea lui Tyan şi cu groaza din ochii ei în momentul când conştientizează că dincolo de această viaţă nu se mai află nimic, Block se închide din nou în sine. Iar indiferenţa arătată faţă de moartea unui semen al său, fie acesta şi unul demn de dispreţ precum Raval, se transformă, în final, în pedeapsa sa. Personaj-raissoneur al filmului, Jöns îi mărturiseşte că putea să-i răspundă mai demult „frământărilor sale despre veşnicie", însă „acum e prea târziu". Într-adevăr, pentru Block e prea târziu. Izolarea şi indiferenţa pot săpa răni prea adânci pentru a mai fi vindecate, iar un astfel de „păcat", tocmai pentru că refuză viaţa, este pedepsit cu moartea (fizică sau spirituală).

Dumnezeu tace în *A şaptea pecete*, iar pentru a-l scoate din această tăcere oamenii se roagă. Rugăciuni deşarte, rugăciuni goale, rugăciuni făcute din obişnuinţă, din datorie sau din teamă, rugăciuni disperate şi rugăciuni mute, rugăciuni adresate lui Dumnezeu, dar nu pentru el, ci pentru oameni. În filmul lui Bergman, ca de multe ori în viaţă, tăcerea lui Dumnezeu naşte rugăciuni făcute de oameni pentru oameni. Dacă divinitatea e de găsit undeva în film nu e în rugile pe care oamenii i le înalţă. Monolog schizoid, rugăciunea omului îi e adresată mai degrabă sieşi decât Domnului. Şi atunci cum poate fi găsit Dumnezeu dacă omul vorbeşte doar cu sine însuşi? Şi dacă Dumnezeu nu există, cine rosteşte cuvintele de la început?

Vorbind retrospectiv despre filmul său, Bergman face o afirmaţie care rezumă foarte bine o idee prezentă în subsidiar, dar niciodată exprimată ca atare de vreunul dintre personaje: „Cred că un om are

sfinţenia lui şi că aceasta este de găsit pe pământ; nu există explicaţii din altă lume"[1]. Tăcerea sau existenţa lui Dumnezeu sunt chestiuni care îl privesc numai pe om, nu şi pe Dumnezeu. Iar atunci când omul nu-şi poate găsi sfinţenia în interiorul său, este inutil să o caute oriunde în afara lui. Această idee este de regăsit şi dacă analizăm comparativ începutul şi sfârşitul filmului, a cărui structură circulară e vizibilă nu doar în replica-cheie „şi când Mielul a deschis a şaptea pecete...", ci şi în corespondenţa, mai greu vizibilă, a două cupluri de imagini.

Astfel, prima imagine a filmului, pasărea solitară care planează privind în jos poate fi considerată atât o metaforă a divinităţii care, din înaltul cerului, veghează asupra oamenilor (pasărea Duhului Sfânt), cât şi o metaforă a alienării omului modern (o oglindire a singurătăţii lui Block). În cazul primei interpretări, ideea tăcerii lui Dumnezeu este subliniată de brusca încetare a muzicii stridente de la început. Aparenta nemişcare a păsării (luată ca simbol, puţin importă dacă este un porumbel, un pescăruş sau un vultur de mare), alături de îngheţarea oricărui sunet, ne pune, încă de la început, în faţa ideii unui Dumnezeu distant şi tăcut. Privirii de sus în jos a păsării îi răspunde imediat o alta, de data aceasta din perspectivă inversă, de jos în sus. Întins pe plajă, Antonius Block priveşte obosit înaltul cerului, însă deznădejdea din ochii săi ne lasă să credem că tot ceea ce vede sunt doar norii întunecaţi ca o barieră de plumb. Însă nici distanţa, nici norii nu sunt responsabili pentru faptul că aceste două priviri nu s-au întâlnit, ci mai degrabă imposibilitatea lui Block de a proiecta în afara sa altceva decât propriul său vid interior. Aflat în căutarea lui Dumnezeu şi convins în acelaşi timp de retragerea lui din lume, cavalerul aşteaptă „semne şi minuni" obiective, raţionale. Posibilitatea ca lumea (şi, în consecinţă, şi Dumnezeu) să aibă un sens în măsura în care privitorul o învesteşte cu sens nu intră în „calculele" sale raţionale. Responsabilitatea pe care i-ar da-o gândul că fiecare om răspunde de „sensul lumii" este prea greu de acceptat, motiv pentru care căutarea sa este orientată exclusiv către exterior.

Acestui cuplu de imagini (una orientată de sus în jos, cealaltă de jos în sus) îi corespund, în finalul filmului, alte două imagini legate

[1] „I believe a human being carries his or her own holiness, which lies within the realm of the earth; there are no otherworldly explanations", Ingmar Bergman, *Images, ed. cit*., p. 238.

de această dată printr-o privire, cea a saltimbancului Jof. Privind cerul după furtună, Jof zăreşte cortegiul păcătoşilor conduşi de Moarte urcând pe deal în sus. Ca şi prima imagine, cea a păsării solitare, şi imaginea acestui dans macabru este însoţită de o linişte deplină. În drumul lor către lumea de dincolo, punţile dintre cei vii şi cei morţi se surpă treptat, iar această tăcere (deşi procesiunea se termină cu un personaj, asemănător unui bufon, care cântă la un instrument de suflat) poate fi considerată primul semn al trecerii în neantul tăcerii eterne a regatului morţii, locul în care orice comunicare devine imposibilă. Devenită una dintre cele mai cunoscute imagini ale lui Bergman, dansul morţii din final a fost popularizat într-o formă diferită de cea în care apare în film. În timp ce Jof îi „vede" pe cei şase păcătoşi conduşi de Moarte îndreptându-se pe deal în sus, către partea dreaptă (din perspectiva personajelor, nu a spectatorului), imaginea a fost reprodusă cel mai des în oglindă, Moartea conducându-i pe deal în jos, către stânga. Din punctul de vedere al iconografiei medievale, mersul către dreapta sus simboliza drumul către Paradis („la dreapta Tatălui") în timp ce mersul către stânga jos era calea spre Iad. Optimismul lui Jof şi poate recunoştinţa lui pentru sacrificiul cavalerului, ar putea fi la originea acestui final „fericit". Pe de altă parte, mărturia lui Bergman despre cum a fost filmată această scenă ne poate face să ne gândim că nu întotdeauna interpretarea simbolică pe care, ca spectatori, credem că suntem îndreptăţiţi să o căutăm poate avea un temei în intenţia artistică a regizorului:

> Scena cu dansul morţii sub norul cel întunecat a fost turnată în mare grabă, întrucât majoritatea actorilor îşi încheiase ziua de lucru. Asistenţi, electricieni, un machior şi doi vilegiaturişti care treceau pe acolo şi care n-au ştiut niciodată despre ce este vorba au îmbrăcat în grabă costumele condamnaţilor la moarte. S-a pus în funcţiune o cameră de filmat fără sonor şi s-a turnat repede scena mai înainte ca norul să se împrăştie[1].

[1] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 300. Relatarea scenei este redată, cu mici modificări, şi în *Images*: „The final scene when Death dances off with the travelers was, as I said, shot at Hovs hallar. We had packed up for the day because of an approaching storm. Suddenly, I caught sight of a strange cloud. Gunnar Fischer hastily set the camera back into place. Several of the actors had already returned to where we were staying, so a few grips and a couple of tourists danced in their place, having no idea what it was all about. The image that later become famous of the Dance of Death

O cameră de filmat fără sonor, personaje alese la întâmplare în grabă şi, pentru câteva minute scurte, un fundal întunecat – acestea au fost elementele din care a luat naştere una dintre cele mai cunoscute imagini bergmaniene. Caracterul fortuit al scenei ar putea să ne facă să ne punem întrebări asupra validităţii interpretărilor pe care le putem atribui acestei imagini. Însă, ca orice mare imagine (vizuală sau literară), cred că şi interpretarea acesteia nu se rezumă doar la sensul pe care artistul l-a avut în minte. În plus, improvizate sau nu, imaginile lui Bergman sunt întotdeauna mizanscene atent studiate şi în nici un caz inocente. Iar faptul că imaginea a fost realizată pe fugă, într-o inspiraţie de moment, este o dovadă a geniului vizual al lui Bergman şi nu doar o întâmplare fericită. Chiar astfel de imagini îl definesc pe Bergman drept un „cineast al clipei", al acelei clipe de graţie, cu atât mai preţioasă prin unicitatea sa, şi pe care doar camera de filmat (sau în unele cazuri cea de fotografiat) o poate imortaliza.

Revenind la cadrul discuţiei, cele două imagini, cea transcendentă (a celor morţi îndreptându-se către lumea de dincolo) şi cea terestră, a familiei saltimbancilor sunt unite, după cum am zis, de privirea lui Jof. Ceea ce nu reuşeşte să facă Block la începutul filmului face Jof la final. Iar legătura dintre cele două lumi o reprezintă *privirea*. Planul terestru şi cel transcendent au ca liant privirea artistului, a celui care, după cum spune Paul Klee, nu reproduce vizibilul ci, *face vizibil*. Iar Jof este unul dintre cei care, după cum spune Bergman, „îşi duce propria sfinţenie cu el". Dumnezeu este oriunde cu Jof pentru că este oriunde *în* el.

IV.3.10. Am iubit sau nu?

„Sufletul abuziv cere orbeşte dăinuire, /
atunci când îi este asigurată în vieţi străine,/
când tu însuţi eşti oglinda şi replica/
celor ce n-au obţinut timpul tău,/
şi alţii vor fi (şi sunt) nemurirea ta pe pământ."[1]

Înţesat de discursuri existenţiale, întrebări metafizice şi citate biblice filmul se preocupă şi de chestiuni lumeşti şi aparent banale,

beneath the dark cloud was improvised in only a few minutes. That's how things can happen on the set", *ed. cit*., p. 234.

[1] Jorge Louis Borges, *Inscripţie pe orice mormânt*, în *Poezii*, *ed. cit*., p. 28.

cum ar fi iubirea sau căsnicia. Sunt mai multe feluri de iubire în *A şaptea pecete*. Cuplul de saltimbanci Mia şi Jof se integrează în ceea ce am putea numi *amorul sacru*, iubirea naturală, sinceră şi pură, ideal al romanticilor şi prototip al Sfintei Familii (numele celor doi trimiţând în mod intenţionat, după spusele regizorului, la cuplul Fecioara Maria şi Iosif[1]). Copilul lor, Mikael (Mihai, aluzie evidentă la arhanghelul războinic), crescut cu iubire şi tandreţe, va fi „saltimbancul care va reuşi acrobaţia imposibilă: să facă o minge să stea nemişcată în aer" (în viziunea tatălui) sau poate „va fi cavaler" (după dorinţa mamei). Mikael este copilul Iisus, cel abia născut, şi în care sălăşluiesc toate promisiunile pentru o lume mai bună. Corul îngerilor care acompaniază, în două rânduri, apariţiile lor (Mia spunându-i simplu lui Jof „Te iubesc" şi imaginea celor trei îndepărtându-se, în final, în lumina soarelui) accentuează ideea de sacralitate pe care o sugerează imaginile lor în chip de „Sfântă Familie". Mia şi Jof iubesc şi se lasă iubiţi cu sinceritate şi naturaleţe, renunţând, în ciuda meseriei lor, să poarte măştile care fac din fiecare dintre noi o altă persoană.

La polul opus, pe care l-am putea numi *amorul profan*, se află Lisa şi Plog, doi oameni căsătoriţi, dar pentru care căsnicia nu este decât o farsă socială. Plog îşi petrece timpul urmărindu-şi nevasta, iar Lisa încercând să scape de sub supravegherea soţului pentru o nouă aventură. Triunghiul amoros format din cei doi soţi şi Skat, actorul înfumurat, are nuanţe bulevardiene. Dialogul dintre Plog şi Jöns de la han (prezent aproape identic şi în piesa *Pictură pe lemn*) ne înfăţişează o imagine burlescă a „nebănuitelor chipuri ale dragostei", în care femeia nu face decât să se plângă de indiferenţa bărbatului, iar acesta de nestatornicia ei. „Este iadul cu femeie, este iadul fără ea", „Cicăleală şi mâncare ca pentru porci", „Lacrimi şi reproşuri", „Iubirea nu este decât dorinţă, înşelătorie şi minciuni" – filozofează, pe rând, cei doi, discuţia culminând cu remarca lui Jöns: „Iubirea este

[1] „(*Stig Björkman*) The names of Jof and Mia aren't mere chance, are they? – (*Ingmar Bergman*) No, not at all. Naturally, they're Joseph and Maria, it's as simple as that", în Stig Björkman, Torsten Manns, Jonas Sima, *Bergman on Bergman*: *Interviews with Ingmar Bergman*, *ed. cit*., 1973, p. 116.

cea mai neagră dintre toate ciumile". Incomunicabilitatea în sânul cuplului, gelozia, îndoielile, reproşurile, suferinţele inutile – toate torturile pe care doi oameni le pot inventa unul pentru celălalt se regăsesc în căsnicia lui Plog şi a Lisei. În acest tablou Skat este doar un episod trecător, el provocând o criză, dar nu o ruptură. Relaţia celor doi este un iad din care nici unul nu vrea să iasă. Această idee a căsniciei ca un iad revine foarte des în filmele de tinereţe ale lui Bergman, fiind o reflectare a dezastrului din propria viaţă amoroasă.

Tot un fel de amor profan poate fi considerat şi relaţia între Jöns şi fata mută, o comuniune practică între două fiinţe care aleg confortul unei relaţii în locul singurătăţii. Indiferenţa cu care Jöns vorbeşte despre soţia sa („am avut o soţie, dar în mod sigur e moartă acum") reflectă refuzul său de a se implica cu toată fiinţa în ceva. Acest refuz de a avea o credinţă oarecare vine probabil din teama de a nu fi înşelat în aşteptările sale. Atâta timp cât refuzi să-ţi faci un crez din ceva anume eşti la adăpost de toate chinurile aşteptării şi îndoielii. Contrar lui Block, care şi-a pus toată viaţa în urmărirea unui scop, a unei credinţe, Jöns refuză orice credinţă pentru a se proteja de o eventuală dezamăgire. Dragostea nu este pentru el decât un mod de a-şi petrece timpul în doi, în loc să şi-l petreacă singur. Însă refuzul lui de a se implica este sancţionat de regizor în final pentru că, pe o altă cale, şi el duce la acelaşi rezultat ca şi alegerile lui Block: Nimicul.

Iubirea dintre Block şi Karin este cea mai problematică întrucât nu o cunoaştem decât din frânturi. În confesiunea făcută Miei, cavalerul îi spune o poveste despre o idilă paradisiacă, ai cărei protagonişti erau el şi tânăra sa soţie. Cum se poate însă ca o astfel de iubire să se termine? Cum se poate să nu fie suficientă? Motivul pentru care iubirea nu a fost de ajuns îşi găseşte explicaţia chiar în caracterul lui Block, mereu nemulţumit de ceea ce tocmai a câştigat. Echilibrul şi comuniunea la care deja ajunsese cu Karin au fost zdruncinate de sosirea călugărului-escroc Raval, cel care a semănat îndoiala în sufletul său şi l-a determinat să plece în căutarea unei comuniuni de acest gen şi cu Dumnezeu. Reîntâlnirea dintre cei doi după 10 ani de absenţă ne arată, prin ochii lui Karin, un alt chip al lui Block: „Acum văd că eşti tu. Ascuns adânc în ochii tăi e băiatul care a plecat cu mult timp în urmă". Sub trăsăturile obosite ale lui Block,

iubirea lui Karin vede tot un băiat care s-a întors *acasă*. Veritabilă Penelopă (apropiere dată atât de perioada în care a stat singură – zece ani –, cât şi de virtutea aşteptării – a rămas să-şi aştepte soţul chiar şi după ce toţi slujitorii castelului plecaseră de teama ciumei), soţia cavalerului nu pare a fi cauza plecării lui, cât mai degrabă unul din motivele pentru care, în final, este pedepsit. Iubirea lui Karin şi comuniunea dintre ei doi – acesta fusese darul lui Dumnezeu pentru el, însă Block nu a ştiut cum să-l aprecieze. Întâlnirea cu saltimbancii l-a făcut probabil să realizeze greşeala pe care o făcuse, însă deja ştia că e prea târziu.

Fuga lui Block mai poate avea şi un alt motiv. Iubirea nu presupune doar actul de a iubi pe cineva, ci şi pe cel de a te lăsa iubit. De a permite celuilalt să te vadă aşa cum eşti şi de a te încredinţa lui, în adevăratul tău chip, fără măşti şi fără minciuni. Iar acesta este motivul pentru care lucruri simple, precum momentele de fericire petrecute alături de alţii, sunt atât de rare şi, de aceea, cu atât mai preţioase. Disperarea căreia i se lasă pradă Block în momentul în care se simte abandonat de Dumnezeu îl face să se auto-izoleze de ceilalţi, să se retragă în propriul sine şi să nu mai permită accesul nimănui. Chiar şi numele său (*block* însemnând în suedeză „castel, fortăreaţă") e menit să sublinieze această *în-singurare* la care personajul se supune. Antonius, prenumele său, ar putea trimite la numele sfântului devenit celebru prin asceză şi prin tentaţiile cărora le-a făcut faţă în deşertul unde se dusese să se roage Domnului. Astfel, asemenea iconografiei care-l reprezintă pe Sfântul Anton, viaţa lui Block e un pustiu deşertic populat de apariţii apocaliptice şi diabolice. În această pustie, manifestările diavolului sunt mai obişnuite decât prezenţa lui Dumnezeu. Ca şi Antonius, care întoarce spatele lumii pentru a-şi închina viaţa rugăciunilor vane către Dumnezeu, şi Block refuză experienţa lumii în căutarea semnelor şi minunilor care ar trebui să-i reveleze transcendentul.

Dincolo de imagini şi simboluri, morala filmului ar putea fi concentrată într-o întrebare simplă: *Am iubit sau nu?* În faţa tuturor chestiunilor eshatologice, a iminenţei morţii şi a conştiinţei trecerii timpului, în ultimă instanţă, contează doar iubirea pe care ai dăruit-o şi pe care ai primit-o. În viziunea bergmaniană, la sfârşitul timpurilor,

aceasta este măsura după care toţi vom fi judecaţi şi pedepsiţi. Iar dovada o reprezintă faptul că în Dansul Morţii sunt prezente toate personajele, în afara saltimbancilor, singurii care au avut curajul de a iubi şi de a se lăsa iubiţi. Moartea nu-i va ocoli nici pe ei, însă, cu certitudine, nu-i va distruge. Pentru că în cele din urmă, oricât ar suna de banal, singurul „remediu" pentru moarte pare a fi o viaţă fericită.

270. „*Te iubesc!*", imagine din *A şaptea pecete*

271. „Sfânta Familie" imagine din *A şaptea pecete*

272. „*Să crezi e un chin...*", imagine din *A şaptea pecete*

273. *„Ascuns adînc în ochii tăi se mai află încă băiatul care a plecat acum mult timp...",* imagine din *A şaptea pecete*

CONCLUZII. SCRIITOR DE IMAGINI

„Există imagini mişcătoare cu sunet şi lumină care nu părăsesc
niciodată proiectorul sufletului şi care ne însoţesc, şerpuind,
odată cu înaintarea în vârstă, cu o neschimbată acuitate,
cu o neschimbată claritate obiectivă."
(Ingmar Bergman, *Lanterna magică*)

274. Ingmar Bergman în timpul filmărilor la *Fanny şi Alexander*

Ce vezi?

Ca şi în iconografia medievală, scenele şi replicile din filmul lui Bergman invită la o interpretare simbolică, sensul propriu-zis al cuvintelor şi imaginilor nefiind suficient pentru înţelegerea substratului alegoric. Personajele însele se fac purtătoarele unor înţelesuri simbolice. Antonius Block reprezintă astfel spiritul iscoditor („– Nu o să încetezi cu întrebările? – Nu, niciodată"), cel care vrea să creadă, dar nu poate accepta supunerea necondiţionată („vreau cunoaştere, nu credinţă, nu legende, nu încredere oarbă, doar cunoaştere"), cerând „*cunoaşterea* prin simţuri", cea care ar fi trebuit să ducă la cunoaşterea raţională a adevărului ultim – Dumnezeu. Cunoaşterea înaintea morţii e considerată ca o încununare a vieţii, găsirea adevărului despre Dumnezeu funcţionând ca o garanţie a vieţii de apoi şi o anulare a golului presimţit, dar negat. Jöns, scutierul, este nebunul din teatrul elisabetan, cel care poate oferi un răspuns la orice întrebare, blazatul care ştie că dincolo este nimicul şi care nu are nevoie de dovezi în care să creadă, din moment ce nu e nimic de crezut. Răzbunarea sa constă în refuzarea oricărei transcendenţe şi în preţuirea fiecărui moment de viaţă „adevărată", singura a cărei certitudine o are, însă prin această retragere nu face decât să-şi exprime dezaprobarea („Voi tăcea, dar sub protest!"). Asistând la sacrificarea inutilă a tinerei fete acuzată de preoţi de vrăjitorie şi de alianţă cu Diavolul, în speranţa vană de a abate mânia divină şi de a pune capăt molimei, Jöns întrevede inutilitatea oricărei lupte, alăturându-se astfel unui alt mare necredincios, Ivan Karamazov, şi putând spune la fel de bine ca şi acesta: „Dacă Dumnezeu permite ca un copil să fie torturat de o brută, eu nu mă ridic împotriva lui Dumnezeu, dar mă retrag din joc". Joseph (Iosif) este vizionarul care nu e crezut de nimeni, dar care, prin viziunile sale, are acces la cea de-a doua realitate a lumii, „nu cea pe care o vezi, ci cea pe care o simţi cu inima, dar care e cu atât mai adevărată". Mia (Maria) reprezintă încarnarea soţiei şi mamei iubitoare şi protectoare, amândoi alcătuind imaginea Sfintei Familii, împreună cu fiul lor Mikael, cel care va avea

„un destin mai bun". Faptul că în final (în timp ce toţi ceilalţi sunt antrenaţi într-un Dans al Morţii şi se pierd în întunericul apusului) ei trei sunt singurii care se sustrag Morţii, îndreptându-se spre răsărit însoţiţi de muzica corului de îngeri, lasă loc speranţei într-o posibilă scăpare.

La fel ca în jocul de şah, fiecare dintre personaje este o piesă, destinul sau alegerea proprie hotărând care anume. Apare astfel diferenţa dintre a fi jucătorul (*a juca*), a fi cel care mută, care hotărăşte mişcările pieselor pe tablă, un fel de zeu atotputernic aflat mereu într-o luptă condusă după reguli stricte cu un alt zeu, sau a fi o piesă (*a fi jucat*), adică cel care este mutat, implicând acţiunea unui alt factor asupra propriului tău destin. A fi jucător sau a fi jucat implică o distincţie ontologică ce poate separa două realităţi distincte legate într-un plan simbolic, o distincţie care tinde însă să nu mai fie atât de importantă dacă ţinem seama de dimensiunea sacră a jocului, în virtutea căreia piesele îşi păstrau o voinţă proprie pe care jucătorul nu o putea ignora[1]. Avem astfel un joc care, deşi poate fi văzut ca o imagine a vieţii, nu reproduce viaţa, ci visul despre viaţă. Visul că orice piesă, fie pion, rege, cavaler sau nebun, îşi poate determina destinul, scăpând (sau măcar încercând să scape) limitărilor impuse de un păpuşar imaginar care-l conduce, dar pe care nu-l poate vedea, simţi sau înţelege. Sau visul că, privind tabla de şah de deasupra, nu din interiorul ei, poţi cunoaşte ordinea lumii şi destinul oamenilor, precum şi adevărul ascuns în spatele aparenţelor. Dar acest vis e posibil, evident, numai dacă acceptăm regulile şi intrăm în joc.

Mai multe planuri de interpretare sunt posibile în alegoria lui Bergman. Simbolisticii medievale de care am vorbit şi în care se amestecă simbolisme uitate şi revalorificări moderne i se mai adăugă şi o problematică a privirii şi a privitorului. Iar personajul cel mai legat de aceasta este, evident, artistul. În aproape 30 dintre filmele lui Bergman (şi în multe dintre piesele sale) apar artişti din diferite domenii: saltimbanci (*Amurgul unui clovn*, *A şaptea pecete*, *Ritualul*, *În prezenţa unui clovn*), actori (*Zâmbetele unei nopţi de vară*, *Chipul*, *Persona*, *Fanny şi Alexander*), scriitori (*Prin oglindă, în ghicitură*), pictori (*Secretele femeilor*, *Ora lupului*), muzicieni (*Muzică în*

[1] Cum este în *Povestea Graalului* a lui Chretien de Troyes care aduce în scenă o tablă de şah magică ce joacă de una singură sau în *Lancelot* unde eroului îi e arătată o tablă care-şi învinge întotdeauna adversarul în colţ (o înfrângere ruşinoasă).

întuneric, *Către bucurie*, *Sonată de toamnă*), balerine (*Sete*, *Jocuri de vară*). Ca profesii care includ ideea de a performa pentru ceilalţi, în această categorie pot intra şi preoţii (*Lumină de iarnă*) sau prostituatele (*Închisoare*). Această recurenţă a artiştilor în filmele sale poate fi pusă pe seama aceleiaşi influenţe autobiografice care a fost constantă în creaţia sa, sau poate ca o confirmare personală a metaforei shakespeariene a „lumii ca o scenă de teatru", cel mai frumos ilustrată în *Fanny şi Alexander*, cântecul său de lebădă, în momentul în care actriţa Emilie Ekdahl spune „Cu toţii ne jucăm rolurile. Unii neglijent, alţii cu dăruire".

275. *Amurgul unui clovn*

276. *Ora lupului*

277. *Jocuri de vară*

278. *Ritualul*

279. Skat, Jof şi Mia, saltimbancii din *A şaptea pecete*

280. *În prezenţa unui clovn*

Prin excelenţă ambigui, clovinii lui Bergman pot întruchipa, depotrivă, expresia bucuriei şi a profundei disperări. Metamorfozele chipului, temă predilectă a regizorului suedez, nu sunt nicăieri mai vizibile ca în expresivitatea feţei strident machiată a saltimbancului.
Ca şi clovnii trişti ai lui Picasso, şi măscăricii lui Bergman îşi duc existenţa într-o zonă „incertă" a societăţii, „la mijloc de rău şi de bine", într-un spaţiu al posibilului şi al deschiderilor.
Prin meseria lor au şansa de a participa direct la punerea în scenă a vieţii, însă aceeaşi meserie îi împiedică să împărtăşească direct celorlalţi semeni „adevărul" care se află dincolo de mască. Trăind la hotarul dintre lumi, în lumea lui Bergman artistul rămâne mereu un marginal.
Om al trecerii şi al disperării profunde, chipul artistului se apropie, în viziunea regizorului, şi de reprezentarea echivocă a morţii.

În *A şaptea pecete* artistul este reprezentat prin intermediul a trei personaje distincte: Jof (vizionarul), Skat (şarlatanul) şi Albertus Pictor (l-am putea numi *entertainer*-ul, întrucât este artistul care se adaptează întotdeauna cererii publicului). Spre deosebire de Albertus, care îşi subordonează crezul artistic aşteptărilor audienţei, Jof întruchipează tipul artistului sincer, al celui care crede cu toată fiinţa în arta sa. Obligat de Raval să urce pe masă şi să imite un urs pentru distracţia oamenilor de la han, cu chipul descompus de teamă şi epuizare, Jof murmură într-una „Nu pot fi urs! Nu pot fi urs!". Trupa de saltimbanci compusă din Skat, Jof şi Mia se integrează în ideea iniţială referitoare la film pe care a avut-o Bergman ascultând *Carmina Burana* – o trupă de artişti itineranţi, mergând din oraş în oraş şi dând spectacole, într-un timp al ciumei, al morţii şi al

penitenţei colective, dar reflectă şi o perioadă fericită din viaţa sa, cea pe care a petrecut-o ca director al Teatrului din Malmö alături de actorii săi preferaţi: Max von Sydow, Gunnar Björnstrand, Bibi Andersson sau Ingrid Thulin. Repertoriul saltimbancilor (cântece, dansuri, jonglerii banale) nu are mare succes la public, motiv pentru care Skat este nevoit să joace, la cererea preoţilor, rolul Morţii pe treptele bisericii din Elsinore. Nepăsător în ceea ce priveşte chestiunile escatologice, singura grijă a lui Skat este că interpretarea acestui personaj macabru nu o să-l facă atrăgător pentru publicul feminin.

Sensul lumii este dat de privirea care este îndreptată asupra realităţii. Astfel, pe cât de greu îi este lui Block să-şi găsească liniştea în rugăciune şi să descopere urme ale prezenţei divine, pe atât de uşor pare a-i fi lui Jof. „Viziunile" sale sunt bine-cunoscute tuturor, deşi asta nu le face mai demne de încredere. Trezit de o insectă supărătoare, Jof se dă jos din căruţă, salută calul şi vorbeşte cu el, apoi se bucură în tihnă de dimineaţa frumoasă. În timp ce-şi face de lucru cu două mere pe care le aruncă în aer, cântecului vesel al păsărilor i se adaugă încet vocea unui cor de îngeri, iar Fecioara Maria (îmbrăcată în straie împărăteşti) apare cu pruncul Iisus pe care-l învaţă să meargă. Prin simplitatea şi naturaleţea sa, scena pare mai degrabă umană decât divină şi este, în orice caz, foarte îndepărtată de divinitatea abstractă şi distantă a lui Block. Fecioara lui Jof este o mamă zâmbitoare a cărei preocupare o constituie creşterea fiului său (ca şi soţia lui Jof, iar aceasta nu este singura asemănare între ele). „Viziunea" ne arată în Jof un om care îşi găseşte fericirea în bucuriile simple ale vieţii, iar „imaginea" pe care el o numeşte Dumnezeu nu este altceva decât proiecţia propriei fericiri interioare.

Căutarea lui Antonius Block poate fi considerară, dintr-un anumit punct de vedere, şi o problematică a privirii. De fiecare dată când se întâlneşte cu Tyan, tânăra fată acuzată de vrăjitorie şi de legături cu Diavolul, Block îi pune întrebări şi priveşte adânc în ochii ei pentru a afla „ce vede". Speranţa lui e că, prin Tyan, va putea să-l vadă măcar pe Diavol „pentru a-l întreba de Dumnezeu". Însă, oricât de atent ar privi chipul fetei, acest gen de *privire* nu o poate împrumuta şi pentru el[1]. După cum, oricât de mult ar privi în ochii ei,

[1] Referindu-se la acest eşec al lui Block de a găsi un sens al existenţei, Jesse Kalin vorbeşte despre „neputinţa sa de a vedea" lumea prin

nu poate afla ceea ce ea tocmai a văzut *dincolo*, în momentul în care flăcările i-au cuprins trupul. În ultima călătorie, fiecare porneşte singur, fără nimeni cu care să împartă durerea separării. Iar acest gând este şi mai de nesuportat pentru Block. „Ce vede?", îl întreabă şi Jöns. Şi tot el răspunde, pentru a-l obliga pe Block să se confrunte cu adevărul pe care nu vrea să-l accepte: „Vidul, domnul meu! Uită-te la ochii ei. Sărmana ei minte tocmai a făcut o descoperire. Vid sub clar de lună!". Deşi neagă, de data aceasta, Block *vede*. Ochii mari ai lui Tyan, privirea sa fixă, groaza care se citeşte pe chipul ei – nu mai e loc de negare în acest moment. Ca într-o oglindă, neputinţa şi teroarea se oglindesc, involuntar, şi pe chipul lui. Pentru o ultimă dată, privirile lor se intersectează, două hăuri individuale de suferinţă, însă între ei doi se află deja *inexprimabilul*. Revoltă, absurd, disperare, toate marile temeri ale cavalerului referitoare la moarte, se concentrează în această scenă. Jöns este cel care, şi de data aceasta, îl pune faţă în faţă cu adevărul pe care se încăpăţânează să-l nege: „Stăm aici neputincioşi, cu mâinile atârnând pe lângă corp, pentru că vedem ceea ce vede şi ea, iar teroarea noastră şi a ei sunt aceleaşi".

Folosirea jocului de şah ca metaforă a vieţii şi a morţii se înscrie, din mai multe perspective, în aceeaşi dorinţă profundă de *a vedea*[1]. Imagine a războiului, şahul este totodată (şi) metaforă a lumii. Simbolismul său se revendică, pe de o parte, de la jocul în sine (a cărui miză simbolică, în înfruntarea dintre contrarii, reprezintă chiar supremaţia asupra lumii) şi, pe de altă parte, de la simbolismul tablei pe care se joacă. Întruchipare a lumii, eşichierul este în esenţă o mandală cuaternară (cele 64 de căsuţe reprezentând, în tradiţia indiană, cifra

---

filtrul unei viziuni transformatoare, una care i-ar deschide porţile universului spiritual pe care îl caută cu atâta ardoare: „Block's return home does not bring him the mercy and meaning he seeks. As with his initial departure, we never really know why. In the end, it comes down to this inability to see – the absence of a different, transforming vision, in which ordinary things can appear as also something else, something spiritual", *The Films of Ingmar Bergman*, New York, Cambridge University Press, 2008, p. 60.

[1] Această importanţă a *privirii* într-o partidă de şah este exprimată şi de Emanuel Lasker, „Victoria într-o partidă de şah îi aparţine în majoritatea cazurilor celui care *vede* mai departe decât adversarul", în Xavier Tartakover, *op. cit*., p. 115.

unităţii cosmice, reper pentru fixarea ritmurilor universale sau schemă pentru zidirea templelor), câmp de acţiune al forţelor cosmice, simbol al pământului cu cele patru zări[1]. Controlul exercitat asupra adversarului şi asupra teritoriului, reprezintă, pe de o parte, dorinţa de cunoaştere şi dominare a lumii exterioare, cât şi victoria asupra propriului sine, întrucât „divizarea interioară a psihismului uman, este şi ea teatrul unei bătălii”[2]. Posibilităţile infinite ale combinaţiilor şahului au drept corolar atât nevoia de dominare, cât şi pe cea de acceptare a schimbării. Pentru că şahul, ca şi viaţa, este un teatru al transformării. Iar dinamica sa este dată de combinarea celor trei factori de care depinde partida, materia (piesele), spaţiul (eşichierul) şi timpul (mutările)[3], ca şi de raporturile misterioase ce există între piese şi căsuţele de pe eşichier (şi care sunt vizibile pentru orice jucător[4]).

În spaţiul magic al tablei de şah există, aşadar, în miniatură, cele trei coordonate fundamentale ale existenţei tipic umane, materia, spaţiul şi timpul, precum şi o a patra dimensiune, invizibilă, care este cea a misterului combinărilor dintre ele (şi care ar putea fi considerată cea a forţelor obscure ce conduc destinul oamenilor). În opinia

---

[1] Jean Chevalier, Alain Gheerbrant (coord.) *Dicţionar de simboluri*, *ed. cit.*, pp. 287-288.

[2] *Ibid.*, p. 325.

[3] Xavier Tartakover, *op. cit.*, p. 145.

[4] Această magie a forţelor care se combină în jocul de şah este foarte bine surprinsă de Vladimir Nabokov: „În ultimul timp jucase mult şi dezordonat, dar îl obosise în special jocul orb, o reprezentaţie plătită destul de scump, pe care o oferea bucuros. Găsea în acest joc o încântare profundă: nu trebuia să aibă de-a face cu figurile vizibile, audibile, palpabile, care, cu lucrătura lor încărcată, cu materialitatea lor de lemn, îl deranjaseră întotdeauna, i se păruseră totdeauna a fi învelişul grosolan, pământesc al minunatelor, invizibilelor forţe ale şahului. Atunci nu vedea nici coama abruptă a calului, nici căpşoarele lustruite ale pionilor, dar simţea cât se poate de clar că unul sau altul dintre pătratele imaginare era ocupat de o anume forţă concentrată, după cum mutarea unei piese îi părea o descărcare, un şoc, un fulger, şi întreg câmpul de şah trepida sub tensiune, iar tensiunea aceasta o stăpânea el, aici acumulând, dincolo eliberând forţele electricităţii”, *Apărarea Lujin*, traducere din limba rusă de Adriana Liciu, Bucureşti, Humanitas, col. „Raftul întâi”, 2004, p. 70.

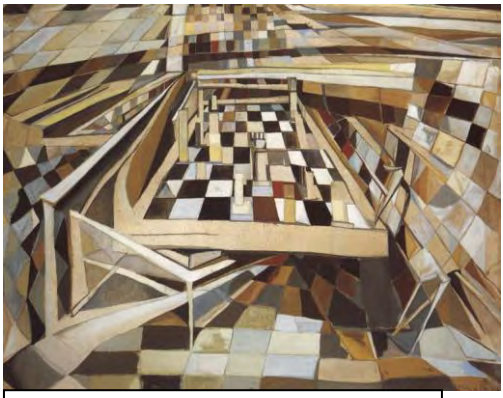
antropologului francez André Leroi-Gourhan, pe lângă inventarea uneltei şi a limbajului, fenomenul uman cel mai caracteristic, este „îmblânzirea timpului şi a spaţiului”[1]. Afirmându-şi autonomia faţă de ritmurile anotimpurilor, omul îşi inventează un timp propriu, care îi reglementează viaţa şi pe care îl poate stăpâni mai bine. De asemenea, învestirea locurilor cu semnificaţie introduce repere de orientare care organizează spaţiul trăit şi îl modifică după necesităţile vieţii umane. Omul scapă astfel arbitrariului naturii, se înstăpâneşte asupra ei şi-şi creează o lume nouă al cărei stăpân se proclamă. Jocul de şah reprezintă, la o scară simbolică, tocmai o imagine a acestor condiţii umane de existenţă. Eseţializând şi mai mult, putem vorbi de şah ca despre una dintre marile forme artistice şi de gândire care permit o mai bună cunoaştere a lumii. Rolul cathartic al jocului se referă la o diminuare a angoasei vieţii şi a morţii prin faptul că-i oferă omului posibilitatea de a se *exprima* ca demiurg, de a avea control asupra pieselor şi destinului lor, aşa cum divinitatea, natura sau absurdul au controlul asupra propriei sale vieţi reale. În jocul de şah, omul este totodată piesă şi jucător. Şahul suspendă nesiguranţa vieţii, imposibilitatea de a şti care este următoarea mişcare a destinului, şi oferă posibilitatea de apărare împotriva imprevizibilului.

În ceea ce priveşte jocul de şah şi relaţia sa cu spaţiul, ne putem referi şi la conceptele de *spaţiu neted* şi *spaţiu striat* puse în circulaţie de Gilles Deleuze şi Félix Guattari[2]. Conceput ca spaţiu striat, ca spaţiu ordonat în funcţie de structuri de putere, în momentul când jocul propriu-zis se transformă în luptă, în creaţie, datorită infinităţii de combinaţii posibile, spaţiul striat trece în spaţiu neted, spaţiu în care orice orientare se pierde, iar jocul formelor este înlocuit de un joc al forţelor – cunoaşterea (raţiunea) este înlocuită cu puterea. Aparent teritoriu limitat, închis, eşichierul devine, în momentul jocului, câmpul desfăşurării unor forţe magice, misterioase, care dilată spaţiul la infinit. Jocul este realizat de acum înainte de relaţiile care se stabilesc între piese (forme) şi cele 64 de căsuţe (forţe) într-un spaţiu

[1] André Leroi-Gourhan, *Gestul şi cuvântul*, traducere din limba franceză de Maria Berza; prefaţă de Dan Cruceru, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi gândire”, 1983.

[2] Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.

nedefinit, ce depăşeşte cadrul tablei de şah, într-o geografie mobilă şi imaterială. Această viziune globală, care ţine de o geometrie în spaţiu mai mult decât una în plan, este cea care face diferenţa între un adevărat maestru şi un amator[1].



281. Vieira da Silva, *Şah mat*, pictură (1949)

282. Vieira da Silva, *Partida de şah*, pictură (1943)

Mai mult decât un raport de forţe, puterea, aşa cum apare şi la Foucault[2], ţine de o anumită disciplinare a societăţii. Rolul puterii fiind de a produce funcţii specifice (prin disciplină şi educaţie), spaţiile sale disciplinare au funcţii specifice, destinate normării sociale. Spre deosebire de acestea, spaţiile din jocul de şah ţin de anumite mize de putere care le umplu în fiecare moment de funcţii diferite, valoarea lor afirmându-se în devenire, în mutaţii, în schimbare. Forţa pieselor diferă astfel în funcţie de posibilităţile de deplasare. În poziţia iniţială, piesele au o valoare potenţială, dar pe parcursul desfăşurării partidei valoarea figurinelor şi a pieselor nu

[1] „Mais que l'échiquier soit parfaitement connaissable ne signifie pas qu'il est entièrement connu et les études psychologiques ont montré que l'avantage déterminant du fort joueur sur l'amateur est sa perception globale de l'échiquier", Jacques Dextreit, Norbert Engel, *op. cit.*, p. 153.

[2] Michel Foucault, *Lumea e un mare azil: studii despre putere*, traducere din limba franceză de Bogdan Ghiu şi Raluca Arsenie, Cluj, Idea, col. „Panopticon", 2005.

rămâne constantă (există o valoare în sine şi o valoare comparată a pieselor). În partidă, piesele au valorile pe care le conferă poziţia lor strategică şi posibilităţile de colaborare. Mişcarea pieselor pe eşichier este cea care face jocul şi creează mize şi ierarhii de putere. Iar legăturile între forţele de pe tabla de şah sunt cele care ocupă sau creează spaţiile. În timpul jocului, spaţiul nu este dat, ci este creat. Determinată de raportul de forţe, această tensiune care se acumulează între piese şi căsuţe pe parcursul partidei, este cea care motivează impresia de infinit, de incontrolabil, de abis[1].

Ca spaţiu al intersectării forţelor proprii unei anumite formaţiuni şi ca întâlnire a puterii de a afecta şi de a fi totodată afectat, eşichierul se înscrie în modelul *diagramei* propus de Foucault. Întrucât puterea nu emană dintr-un singur punct central, ci merge de la un punct la altul în interiorul unui câmp de forţe, mişcarea punctelor se constituie într-o strategie. Spre deosebire de tactică, care poate ţine încă de regulament, strategia ţine de exerciţiu şi de practică, forţele găsindu-şi dezvoltarea în continua devenire. La fel ca şi în şah, şi în diagramă există, mai presus de raporturile de forţe, o devenire a acestor forţe, o transformare a lor care depăşeşte simpla reprezentare

[1] Şi căreia tot Nabokov îi dă una dintre cele mai frumoase exprimări: „Se conturară noi posibilităţi, dar deocamdată nimeni nu putea spune de partea cui era avantajul. Lujin, pregătind un atac pentru care trebuia mai întâi cercetat un labirint de variante, în care orice pas al său trezea un ecou periculos, chibzui îndelung; părea că nu mai era nevoie decât de un ultim, dar formidabil efort, şi va găsi tainica mutare a victoriei. Deodată ceva se întâmplă în afara fiinţei lui, o durere îngrozitoare, iar el ţipă, scuturându-şi mâna muşcată de flacăra chibritului pe care îl aprinsese, dar uitase să-l ducă la ţigară. Durerea trecu imediat, dar în lumina arzătoare el văzu ceva înspăimântător, de nesuportat, înţelese grozăvia abisurilor acaparatoare ale şahului şi, fără să vrea, mai aruncă o privire tablei, după care gândul lui fu doborât de o oboseală cum nu mai încercase niciodată. Dar şahul nu cunoştea mila, îl ţinea, îl aspira. Aici era grozăvia, dar tot aici şi unica armonie, căci mai exista oare ceva pe lume în afara şahului? Ceaţă, necunoscut, neant…”, *Apărarea Lujin*, ed. cit., p. 108. Comentând această scenă, Dextreit şi Engel conchid: „La description de cette séance de jeu est sans doute la plus vraie qui ait jamais été écrite du point de vue psychologique. Tout joueur de compétition de haut niveau y reconnaît des frontières qu’il a quelquefois approchées”, *op. cit*., p. 187.

obiectivă. Concepute ca spaţii organizate, eşichierul şi diagrama se transformă în „ne-locuri", locuri folosite doar pentru mutaţii, *heterotopii* (folosind un concept propus tot de Foucault într-un alt text, *Altfel de spaţii*)[1]. În funcţie de evoluţia raporturilor de forţe, spaţiul se recreează neîncetat, fiind conturat în fiecare moment de raportul dinamic dintre piese. Nebun, Cal, Regină sau Pion nu încetează să-şi schimbe valoarea în funcţie de poziţia ocupată la un moment dat. În această viziune adevăratul factor determinant al jocului este o instanţă imaterială şi mobilă: poziţia[2]. Poziţia pieselor spaţializează puterea şi creează reţelele de putere care, la rândul lor, creează, astfel, spaţiul. Totodată utopie şi spaţiu real, spaţiul jocului de şah ca heterotopie este un spaţiul al visării, spaţiu privilegiat al devenirii, al combinaţiilor şi imaginaţiei, al analizei şi al jocurilor de putere.

Afundarea lui Block în studierea jocului de şah, orb şi surd la ceea ce se întâmplă în jur, reprezintă o altă tentativă a lui de *a vedea* mai departe, de a găsi o structură a lumii care să-i permită s-o analizeze. Jocul oferă posibilitatea de a opri derularea lucrurilor pentru a observa şi analiza următoarea mutare, posibilitate ce nu există în lume. În plus, spre deosebire de logica vieţii (unde nu poţi şti ce consecinţe are următoarea alegere, nici dacă este sau nu cea mai potrivită), logica unui jucător de şah este astfel construită încât acesta face automat abstracţie de orice mişcare nepotrivită şi se concentrează doar pe efectuarea mutării adecvate situaţiei. Sublimare a dorinţei profunde de negare a morţii, *abisurile acaparatoare ale şahului* sunt foarte apropiate de teroarea abisului fără contur al morţii. La nivel profund, conştientizarea infinităţii combinaţiilor posibile poate da, foarte uşor, senzaţia acută a imposibilităţii de a le putea controla sau cuprinde. În acest moment, senzaţia de siguranţă bazată pe posibilitatea de a controla, raţional, mutările, se învecinează periculos

[1] Michel Foucault, *Dits et écrits*, vol. IV, Paris, Gallimard, 1994, pp. 752-763.

[2] „Mais, pour la théorie échiquéenne comme pour la théorie militaire (évidemment plus complexe), il existe un espace stratégique infiniment plus vaste que la donnée matérielle pure (soixante-quatre cases ou structure du terrain), un espace qui ne résulte pas d'une simple addition géoclimatique; ce terrain est celui d'une géographie mouvante dessinée par l'emplacement des troupes: la position", Jacques Dextreit, Norbert Engel, *op. cit.,* p. 153.

cu sentimentul ameţitor al pierderii în infinitatea posibilităţilor. Ceea ce se voia un control raţional al lumii (reale sau imaginare) se transformă în chiar opusul său: groaza în faţa conştientizării străfundurilor abisale ale jocului. Ajuns aici, singura posibilitate de ieşire nu mai este una raţională, ci una care, chiar prin absurdul său, contrazice toate aşteptările adversarului: ieşirea din joc, chiar prin sacrificiul suprem[1].

În ultima confruntare cu Moartea în faţa tablei de şah, în momentul când realizează că nu mai poate câştiga, şi Block încearcă să „iasă din joc" pentru a nu respecta condiţiile pe care chiar el însuşi le pusese la început. Conştiinţa faptului că raţiunea sa nu a putut găsi mijlocul de învingere a morţii îl face să mai încerce o ultimă tentativă de a „fenta" moartea. Mimând gestul de a lua ceva din spate, dărâmă cu pulpana pelerinei, piesele de pe tablă. „Am uitat cum erau puse piesele". Pentru ultima oară, Block încearcă să evite adevărul dureros că jocul trebuie, la un moment dat, să se încheie. Încercarea nu-i reuşeşte, însă. Zâmbind maliţios, Moartea spune: „Dar eu nu am uitat. Nu poţi scăpa atât de uşor". Următoarea mişcare va fi chiar înfrângerea sa: „Vei fi mat la următoarea mutare, Antonius Block". În faţa inevitabilului, rămâne, însă, mai puternică decât orice, dorinţa unei certitudini: „Şi îţi vei dezvălui secretele". Răspunsul Morţii, care este şi ultima sa replică în film, nu-i mai lasă loc de nici o speranţă: „Eu nu am secrete. Nu am nimic de spus".

[1] „Încă din ajun îi venise în minte un procedeu interesant prin care, cine ştie, ar fi fost posibil să zădărnicească uneltirile adversarului misterios. Procedeul consta intenţionat în ceva absurd, dar care să ia prin surprindere, o acţiune care să iasă din planificarea generală a vieţii şi în felul acesta să încurce combinarea viitoare a mutărilor gândite de adversar", *Apărarea Lujin*, pp. 194-195, şi, în continuare, soluţia găsită de Lujin: „Singura ieşire, spuse el. Trebuie să scap din joc", p. 202. Iar în străfulgerarea unui ultim gând, lumea de dincolo apare în toată grozăvia sa: „[...] hăul se împărţea în pătrate palide şi întunecate", p. 205.

„Eu sunt Moartea!"

„De ce moartea? E ca şi cum te-ai întreba: de ce cuvintele?
Ce rămâne în momentul trecerii, ce rămâne de părăsit, de pierdut?"[1]

Din multitudinea de teme şi motive recurente ale operei lui Bergman (cuplul, sexualitatea, moartea, dublul, oglinda, masca, artistul, religia etc) mi-a atras atenţia o anumită apropiere între imaginile morţii şi cele ale clovnului în filmele sale. Având înscrisă pe chip tristeţea şi melancolia saltimbancilor lui Picasso, clovnii din filmele lui Bergman mai duc cu ei şi simbolismul apăsător al morţii şi al dorinţei de (auto)distrugere. Bergman însuşi mărturiseşte că fascinaţia pe care o exercită asupra sa imaginea clovnului alb derivă din ambiguitatea fundamentală a acestuia: „Clovnii albi au un simbolism multiplu şi ambiguu: sunt frumoşi, cruzi, periculoşi, la graniţa dintre moarte şi sexualitate distructivă"[2]. Universul histrionic al lui Bergman este lumea magică a circului, cu veselia sa exuberantă şi cu cortegiul său de fantome[3]. Legătura ascunsă dintre Arlechin şi Hellequin reapare astfel pe chipul lui Frost, clovnul din *Amurgul unui clovn*, sau pe cel machiat strident al lui Johan Borg din *Ora lupului*. Coincidenţă sau nu, se întâmplă chiar ca, în filme diferite, sub trăsăturile aceluiaşi actor să asistăm la metamorfoza imaginii clovnului, a morţii sau a preotului. Astfel, Anders Ek face o figură remarcabilă în *Amurgul unui clovn* sub trăsăturile clovnului Frost, luând în *A şaptea pecete* înfăţişarea călugărului dominican, vestitor al morţii şi al *Judecăţii de Apoi*, şi, în *Strigăte şi şoapte*, chipul pastorului Isak. Ca şi imaginile morţii, chipul alb al clovnului apare constant în filmele lui Bergman, de la *Jocuri de vară* şi *Amurgul unui clovn*, trecând prin abisul deschis de *Ora lupului* şi *Ritul*, până la tomnaticul *În prezenţa unui clovn*.

---

[1] Michel Schneider, *Morţi imaginare*, traducere din limba franceză de Mady Solomon, Bucureşti, Art, col. „Ocheanul întors", 2010, p. 9.

[2] „The white clowns have a multiple, ambiguous symbolism: they are beautiful, cruel, dangerous, balancing on the border between death and destructive sexuality", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., pp. 37-38.

[3] „Seara, teatrele goale sunt ciudate. Ciudate şi fantomatice. Pitici cu cocoaşe şi capete mari te privesc din toate colţurile. Sunt aici dintotdeauna. Cu cât teatrul e mai vechi, cu atât sunt mai numeroşi. Au ochii sticloşi" (replică din filmul *Jocuri de vară*).

Surprinzătoare sau nu, apropierea dintre chipul Morţii şi cel al clovnului poate avea un fundament. În spatele măştii, atât Moartea cât şi clovnul, par a exprima acelaşi lucru: „Nu am nimic de spus”. În spatele măştii histrionului se află *nespusul*, misterul ce nu poate fi pronunţat şi pe care orice artist îl simte atunci când îndrăzneşte să-şi vadă reflecţia în oglindă – „Orice oglindă trebuie să se spargă atunci când actorul îşi priveşte chipul în ea: această oglindire sfărâmată e portretul lui din adânc”[1]. În *A şaptea pecete* histrionul preia de bunăvoie masca albă a Morţii atunci când Skat, actorul superficial şi mereu în căutare de aventuri galante, încearcă să intre în rolul pe care i-l dăduseră preoţii la Sărbătoarea Sfinţilor din Elsinore, acela de „a le strica oamenilor buna dispoziţie şi să-i sperie”, interpretând rolul Morţii. „Viaţa ta, o, nebunule, atârnă de o funie! Scurtă este ziua ta!” – un text obişnuit pentru perioadele în care ciuma făcea ravagii, dar care, după cum se temea Skat, nu avea darul de a atrage prea multe femei.

283. „Masca morţii” în *A şaptea pecete*

[1] Mihai Măniuţiu, *Despre mască şi iluzie*, *ed. cit*., p. 12.

Asimilată măştii histrionului, înfăţişarea Morţii mai este apropiată în film şi de cea a oamenilor Bisericii. În două ocazii, la confesional şi în scena arderii vrăjitoarei, cavalerul confundă Moartea cu un călugăr. În *Ochiul dracului*, un film din 1960, Bergman alege drept costumaţie pentru un diavol bătrân, tot rasa monahală. Personaje austere, îmbrăcate complet în negru, pastorii din filmele sale (Tomas din *Lumină de iarnă*, pastorul Isak din *Strigăte şi şoapte* sau episcopul Edvard Vergérus, prelatul demonic din *Fanny şi Alexander*) pot fi uşor confundaţi cu mesagerii întunericului. În *Ritul*, Bergman însuşi joacă rolul unui preot costumat în aceeaşi haină neagră, lungă şi cu glugă pe cap.

Imaginea Morţii din *A şaptea pecete* este una dintre cele mai cunoscute din filmografia sa. Un veritabil *icon* al secolului XX a fost extrem de popularizată (pe afişele filmului, coperţile cărţilor sale sau ale DVD-urilor), dar şi parodiată. În mod evident o nouă ipostază a imaginii morţii care a bântuit imaginarul medieval, reprezentarea lui Bergman reuneşte totodată şi două teme fundamentale ale creaţiei sale: tema morţii şi cea a artistului. După propriile mărturii, regizorul suedez se aştepta ca publicul să privească cu reticenţă apariţia unui personaj îmbrăcat complet în negru şi cu faţa albă ca a unui clovn care intră în scenă şi spune simplu: „Eu sunt Moartea!”[1]. Personificarea sa este cu atât mai incomodă cu cât, deşi nu face decât să se folosească de o reprezentare tradiţională a Morţii (pelerină neagră, chip alb, imobil,

[1] „But I had recklessly dared to do what I wouldn’t dare to do today. The knight performs his morning prayer. When he is ready to pack up his chess set, he turns around, and there stands Death. «Who are you?» asks the knight. «I am Death». Bengt Ekerot and I agreed that Death should have the features of a white clown. An amalgamation of a clown mask and a skull. It was a delicate and dangerous artistic move, which could have failed. Suddenly, an actor appears in whiteface, dressed all in black, and announces that he is Death. Everyone accepted the dramatic feat that he was Death, instead of saying, «Come on now, don’t try to put something over on us! You can’t fool us! We can see that you are just a talented actor who is painted white and clad in black! You’re not Death at all!» But nobody protested. That made me feel triumphant and joyous”, Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 237.

coasă), aceasta este apropiată în acelaşi timp şi de masca tristă a clovnului[1]. În *Images* Bergman mărturiseşte că ideea de a înfăţişa Moartea sub trăsăturile unui clovn, ca un personaj care joacă şah şi răspunde fără ocolişuri la toate întrebările, a fost primul pas pe care l-a făcut pentru a-şi vindeca propria teamă de moarte[2]. Pe lângă gândul nefiinţei, insuportabil în ideea morţii era conştientizarea faptului că totul îţi scapă de sub control, că te afli sub imperiul unei puteri pe care nu o poţi nici stăpâni, nici cunoaşte[3]. Astfel, exteriorizarea fricii, faptul de a-i da un chip şi o voce, a fost primul pas către exorcizarea unei vechi spaime personale. Imaginea a atenuat groaza neantului şi a neputinţei.

Deşi în film partidele de şah se desfăşoară în spaţii deschise (pe plajă, pe deal, în pădure), cu o singură excepţie, Moartea rămâne invizibilă pentru toţi în afară de Block. Excepţia o reprezintă Jof care, în pădure, îi vede pe cei doi jucând şah. Mia, căreia îi descrie scena, nu vede însă nimic (după cum nu *vede* nici Dansul Morţii din final). Singurul moment în care şi ceilalţi *văd* Moartea sau când Moartea îşi face apariţia în preajma lor fără ca ei să o vadă este momentul propriului sfârşit. Jucându-şi moartea („Am jucat bine rolul ăsta") pentru a scăpa de gelozia lui Plog („cel mai mort saltimbanc pe care l-am văzut vreodată", după spusele lui Jof), Skat este surprins de Moarte în copacul în care se urcase pentru a fi protejat pe timp de noapte de „urşi, lupi şi fantome". Scena ilustrează un alt motiv macabru, familiar lui Bergman din frescele medievale din biserici, şi anume *moartea tăind copacul vieţii*. În timp ce Skat cântă pentru a-şi înfrânge spaimele legate de noapte, Moartea iese dintre copaci cu un fierăstrău şi începe să taie copacul în care saltimbancul se urcase. Nepăsător („tăietori de lemne în pădure"), agresiv („e copacul meu!"),

[1] „With his immobile, white face and wide, black coat, the actor's personification of Death suggests a Grand Guignol figure", Birgitta Steene, *Ingmar Bergman*, *ed. cit*., p. 62.

[2] „That I plucked up my courage and depicted Death as a white clown, a figure who conversed, played chess, and had no secrets, was the first step in my struggle against my monumental fear of death", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 240.

[3] „The fact that I, through dying, would no longer exist, that I would walk through the dark portal, that there was something that I could not control, arrange, or foresee, was for me a source of constant horror", *ibid*.

apoi indignat („măscărici scârbos, ce vrei să faci?"), Skat devine defensiv şi implorator atunci când realizează cu cine are de-a face („Am venit să tai copacul pentru că timpul tău s-a terminat"). Spre deosebire de Block, în cazul lui, nici o scuză nu-i oferă amânarea – „Nu am timp să mor... Am spectacol. – Anulat din motive de deces", „Contractul meu! – Anulat!", „Familia mea, copiii mei! – Ce ruşine, Skat!", „Nu există nici o cale de scăpare? Nu sunt reguli speciale pentru actori? – Nu şi în cazul tău".

După ce ţipetele disperate ale lui Raval iau sfârşit şi tăcerea devine din nou stăpână peste pădure, Moartea apare înaintea cavalerului, spunând calm: „Putem să ne terminăm jocul?". Acesta va fi ultimul prilej cu care cei doi se vor întâlni ca adversari. Block pierde partida, ceea ce înseamnă că următoarea întâlnire cu Moartea va fi şi ultima (atât pentru el, cât şi pentru însoţitorii săi). Deşi perspectiva îl înfricoşează, Block speră că, măcar atunci, Moartea îşi va dezvălui secretele. Însă speranţele sale sunt deşarte: „– Şi îţi vei arăta secretele? – Eu nu am secrete. – Deci nu ştii nimic? – Nu ştiu nimic." La ultima sa apariţie, în castelul lui Block, Moartea nu mai spune nimic, nu mai vorbeşte cu nimeni, nu mai zâmbeşte ironic. A renunţat la toate „măştile" sale, arătându-şi „adevăratul" *chip*, grav şi implacabil.

„Eu sunt Moartea!" este în *A şaptea pecete* o afirmaţie care pare să definească nu Moartea ca atare, până la urmă de necunoscut, ci mai degrabă personajele. După cum fiecare pasăre pe limba ei piere, şi fiecare personaj are propria imagine asupra Morţii, care se oglindeşte în felul în care îşi trăieşte viaţa. Pentru Albertus Pictor moartea este spectacolul înfricoşător al bolii şi hora absurdă a dansului macabru în care ştie că va dansa şi el când îi va veni timpul. Nimic altceva decât „barbă falsă, gură falsă... fals peste tot", după cum îl descrie Lisa, chipul Morţii este şi pentru Skat pe măsura sa – un „măscărici scârbos". În disperarea sa, Raval este cel care dă glas principalelor temeri şi întrebări ale *omului în faţa morţii*: „Mi-e frică să mor!", „Nu vreau să mor!", „O să mor. Ce se va întâmpla cu mine?", „Nu se poate face nimic?". Pentru Jof viziunea Morţii care joacă şah cu cavalerul este „ceva atât de îngrozitor", încât nici nu o poate exprima. Întruchipare a maternităţii, Mia nu „vede" Moartea, ea este principiul feminin dătător de viaţă. Spirite sceptice, deşi din motive diferite, pentru Block şi Jöns, moartea este nimicul, neantul. Unul înfruntă această viziune cu disperare (Block, „O, Doamne, ai milă de noi! Suntem mici şi înfricoşaţi şi fără ştiinţă!"), celălalt cu dispreţ şi cu

revolta născută din sentimentul absurdului (Jöns, „voi tăcea, dar sub protest!"). Obişnuită cu supunerea, Karin acceptă moartea fără revoltă şi fără regrete, făcându-şi până la capăt datoria de gazdă („Sunt Karin, soţia cavalerului, şi-ţi urez bun-venit în casa mea"). Ca într-o panoplie medievală în care, prin inscripţii sau după costumaţie, recunoaştem categoria socială căreia îi aparţine o persoană, Plog se prezintă pe sine („sunt fierar de profesie") şi pe soţia sa („Lisa, fă o plecăciune domnului"). Cu ochii extaziaţi, fata „mută" cade în genunchi în faţa Morţii, rostind ultimele cuvinte ale lui Hristos pe cruce: „S-a sfârşit!"[1]. Anonimitatea sa (faptul că nu ştim nici de unde vine, nici ce gândeşte) o poate transforma în reprezentantul generic al umanităţii, fata mută poate fi oricare dintre noi, gândurile ei pe care nu le aflăm niciodată, pot fi ale oricăruia dintre noi aflat în apropierea morţii. Chipul său extaziat şi cuvintele pe care le rosteşte îl pot simboliza pe Hristos pe cruce, acel Hristos pe care oamenii nu-l văd, cel care, condamnat la moarte, a fost singurul care a învins Moartea. Imaginea ei se dizolvă treptat, pentru a se suprapune peste cea a Miei din următoarea scenă. Iar trecerea lină de la scena morţii la cea a vieţii este o altă dovadă subtilă de optimism în acest film, aparent, întunecat.

284. Ţipătul „mut" al lui Skat, imagine din *A şaptea pecete*

[1] Ioan, 19, 30: „Deci, când a luat Isus oţetul, a spus: «S-a sfârşit!»; şi, plecându-Şi capul, Şi-a dat duhul" (trad. Cornilescu); „Deci, când a luat oţetul, Isus a zis: «Săvârşitu-s-a!...». Şi, plecându-Şi capul, Şi-a dat duhul" (trad. Gala Galaction).

285. Edvard Munch, *Strigătul*, detaliu, pictură (1893)

286. „*Eli, Eli, lamma sabahtani*" („*Dumnezeul meu, Dumnezeul meu, de ce m-ai părăsit?*"), imagine din *A șaptea pecete*

Imagine-icon a modernității, o parte a succesului *Strigătului* lui Munch se datorează ilustrării uneia dintre cele mai comune și fundamentale trăiri umane: angoasa. Legată de capacitatea omului de percepere a realului, ca și de conștiința morții ce îi este proprie, angoasa existențială reprezintă, deopotrivă, atât una dintre cele mai adânci temeri ale sale, cât și posibilitatea de a-și pune problema propriei existențe.

Ca și strigătul lui Isus de pe cruce (exprimat, dar rămas fără răspuns) și disperarea ce se citește în ochii mari și gura larg deschisă a personajului din tabloul lui Munch și a lui Skat, personajul din *A șaptea pecete*, își găsesc expresia deplină într-un „strigăt mut", care, însă, reverberează adânc în mintea privitorului. Dacă „tăcerea strigătului" e absolut normală în ceea ce privește mijloacele de expresivitate ale tabloului, aceasta nu mai este justificată pentru film. Prin excelență limbaj de comunicare audio-vizual, filmul ar fi avut posibilitatea de a exprima și sonor ultimul strigăt de disperare al lui Skat. În aceste condiții, opțiunea pentru un „strigăt mut" se poate datora numai dorinței de a prefigura Marea Tăcere de dincolo de prag. Ca și tăcerea ce însoțește Dansul Macabru din finalul filmului, ideea de bază a acestei scene pare a fi aceea că, în ultimă instanță, singura imagine posibilă a morții este, de fapt, *inexprimabilul*.

Filmat în contra-plonjeu (procedeu ce ar trebui să dea impresia de forță, de înălțare), chipul saltimbancului Skat trece brusc din registrul comicului (datorat clopoțeilor de la scufie și ciucurilor de la gât), în cel al tragicului. Încă o dată, imaginea morții și cea a clovnului se întâlnesc la Bergman pe tărâmul comun al disperării.

Un cineast al clipei

„Dacă voi zice clipei repezi:/ Frumoasă eşti! Nu trece-n zbor!
În fiare-atunci poţi să mă lepezi,/ Atunci m-aş bucura să mor!
Atunci al morţii clopot bată,/ Atunci tu nu-mi mai eşti supus,
Şi ceasul stea, şi limba cadă,/ Iar timpul meu să fie-apus!”[1]

În numărul din octombrie 2003 revista franceză *Cahiers du Cinéma* realiza un dosar special intitulat „Ingmar Bergman, écrivain d’images”[2]. Greu de găsit o expresie care să surprindă mai bine atât vocaţia literară a regizorului suedez, cât şi pe cea vizuală. *Scriitor de imagini* pentru că, în filmele lui Bergman, spectatorul trebuie să urmărească cu atenţie atât dialogurile, care invită la reflecţie şi analiză, cât şi imaginile care invită la contemplaţie. Dintre acestea, *A şaptea pecete* se remarcă printr-un discurs dens cu o pronunţată tentă metafizică, dar şi printr-o imagistică puternică. Ideile sale abstracte se amestecă cu o pleiadă de imagini sugestive. Birgitta Steene afirma chiar că, în Suedia, această discursivitate pronunţată a filmelor sale era destul de prost văzută, iar regizorul a fost adesea caracterizat drept un *pekorialist* (scriitor fără prea mare talent)[3]. Deopotrivă regizor şi om de teatru, Bergman se încăpăţânează să se definească prin cuvânt şi imagine în egală măsură. Aceasta ar putea fi unul dintre motivele acestor discursuri, uneori sufocante, din *A şaptea pecete*, şi nu numai. În 1956, anul în care a turnat filmul, Bergman încă nu se simţea destul de sigur pe sine pentru „a lăsa imaginile să vorbească”, astfel că le adăuga şi un discurs explicativ bogat.

Un alt motiv l-ar putea constitui însă nevoia acută de comunicare a acestor mari temeri existenţiale (Dumnezeu, moartea, sensul vieţii), a acelor întrebări fundamentale pe care contemporaneitatea se fereşte să le mai rostească şi care nu-şi mai găsesc locul într-o lume „întoarsă către exterior”. În ciuda replicilor spuse într-o manieră simplă şi directă („eu sunt Moartea!”, „vreau cunoaştere”, „moartea vă aşteaptă pe toţi” etc.), care pare a nu mai lăsa loc pentru mister, filmul rămâne în sine un mister,

[1] J.W. Goethe, *Faust*, traducere din limba germană de Şt. Aug. Doinaş, Bucureşti, Univers, 1982, p. 92.

[2] *Cahiers du Cinéma*, nr. 583, octombrie 2003, pp. 83-90.

[3] Birgitta Steene, *Focus on the Seventh Seal*, *ed. cit.*, p. 7.

întrucât se ocupă de acele chestiuni fundamentale pe care mintea umană nu a reuşit încă să le descifreze (sensul vieţii, moartea, existenţa divinităţii). Deşi ar putea fi privită ca un minus al filmului, această tendinţă de a clarifica, prin discursurile personajelor, temele şi motivele dezvoltate, se transformă într-un atu. Într-un fel, putem considera că îndeplineşte acelaşi rol ca şi cel al corului în teatrul antic: pune spectatorul în temă cu ceea ce se i se va prezenta pentru a-i lăsa libertatea de a urmări esenţialul. Iar esenţialul în filmele lui Bergman nu este constituit de scenariu (deşi, în foarte multe cazuri, tot el îl semnează şi pe acesta), ci de punerea în scenă, de atenta compoziţie a imaginilor, de, mai ales, expresia chipurilor actorilor. Cuvintele pun imaginile în context, însă imaginile exprimă mult mai mult decât cuvintele în sine. Iar în filmele lui Bergman, după ce totul a fost spus, imaginile rămân pentru a exprima ceea ce cuvintele nu pot face: insesizabilul[1].

Folosindu-se de modalităţi de filmare la fel de simple, în care accentul nu este pus pe mişcările camerei, ci se concentrează pe efecte de lumină şi puneri în scenă, importanţa imaginilor bergmaniene este dată de compoziţia lor atentă. Păsării solitare de pe cerul întunecat îi răspunde privirea deznădăjduită a cavalerului, spectacolul saltimbancilor este pus alături de cel al cortegiului macabru al flagelanţilor, Cavalerul joacă şah cu Moartea, iar în depărtare zărim chipurile zâmbitoare ale lui Jof şi Miei (cei care vor deveni chiar miza jocului lor) ascultând un cântec de liră în liniştea apusului. Excesiv de teatral prin discursurile sale, filmul este, totuşi, salvat în planul vizual prin imaginile sale marcante: Moartea însăşi, jocul de şah, faţa radiantă a lui Jof, procesiunea flagelanţilor, Mia şi Mikael, cina cu

[1] „Il faut parler d'ailleurs de l'écrivain Bergman. Il est très rare, chez les grands cinéastes, que les textes qui donnent lieu aux films soient d'une telle densité littéraire. [...] Chez lui, qui est nourri de Strindberg, les dialogues sont souvent réduits à une superposition de monologues, au cours desquels les grands thèmes du film sont exprimés de façon très explicite. Il n'a pas peur de dire les choses, de les faire dire de façon très littérale à ses personnages, même si cela donne lieu à des interminables tunnels. Et, alors que tout est énoncé, il reste l'insaisissable", André Téchiné, „Bergman ou la lanterne magique des cinéastes", în *Cahiers du Cinéma*, nr. 583, octombrie 2003, p. 85.

lapte proaspăt şi fragi sălbatici, arderea vrăjitoarei, ultima cină a cavalerului şi a însoţitorilor săi, Dansul macabru. Imagini ale disperării sau ale fericirii pure, calitatea lor cea mai importantă este memorabilitatea, capacitatea de a rămâne întipărite în mintea spectatorului mult timp după ce filmul s-a terminat şi chiar independent de povestea din care fac parte. Marele talent al lui Bergman este chiar acela de a face dintr-o imagine, o poveste. Moartea desfăcându-şi, aproape protector, faldurile mantiei pentru a „lua" oamenii, Antonius Block deznădăjduit în rugăciune în faţa unui Hrist răstignit, patimile flagelanţilor, Mia oferind un bol de fragi sălbatici, Dansul Morţii – imagini de o simplitate copleşitoare, dar care dăinuie ca realităţi posibile pentru oamenii din toate timpurile.

Unul dintre marii admiratori francezi ai lui Bergman, Jean-Luc Godard, îl descrie pe acesta în două articole din anii '60, drept „cineastul clipei"[1]. Caracterizarea este pe deplin motivată de insistenţa cu care acesta filmează detalii aparent banale sau răbdarea cu care zăboveşte pe chipurile actorilor. Camera lui Bergman nu face decât să caute mijloace prin care să oprească clipa fugitivă pentru a o putea observa şi aprofunda. Filmele sale pot fi văzute ca dezvoltarea unei reflecţii pe care eroul principal o are în momentul în care se opreşte să privească prezentul[2]. Aşa cum este în *A şaptea pecete* momentul picnicului cu fragi sălbatici şi lapte. Devenit brusc conştient de clipa

[1] „Bergman est le cinéaste de l'instant", în „Bergman et «la Renaissance du cinéma»", *Cahiers du Cinéma*, nr. 583, octombrie 2003 (apărut prima oară în *Arts*, nr. 680, 30 iulie 1958); „Berganorama", *Cahiers du Cinéma*, nr. 85, ianuarie 1958, p. 2.

[2] „Chacun de ses films naît dans une réflexion des héros sur le moment présent, approfondit cette réflexion par une sorte d'écartèlement de la durée, un peu à la manière de Proust, mais avec plus de puissance, comme si l'on avait multiplié Proust à la fois par Joyce et Rousseau, et devient finalement une gigantesque et démesurée méditation à partir d'un instantané. Un film d'Ingmar Bergman, c'est, si l'on veut, un vingt-quatrième de seconde qui se métamorphose et s'étire pendant une heure et demie. C'est le monde, entre deux battements de paupières, la tristesse entre deux battements de cœur, la joie de vivre entre deux battements de mains", „Berganorama", *Cahiers du Cinéma*, nr. 85, ianuarie 1958, pp. 2-3.

pe care o trăieşte şi în acelaşi timp de irepetabilitatea şi caracterul trecător acesteia, Block decide „să păstreze acest moment" în amintirea sa. Cu solemnitatea cu care sunt efectuate riturile sacre, cavalerul „opreşte" curgerea timpului, eternizând clipa şi învestind-o cu semnificaţie. Imaginea clipei fericite, aceasta este eternitatea sa şi, deopotrivă, cheia de boltă a arhitecturii întregului film.

Direct sau indirect, Bergman însuşi confirmă în scrierile şi interviurile sale această importanţă a captării *clipei care fuge*. Amintirile sale despre filmările la *A şaptea pecete* sunt pline de astfel de mărturii. Am arătat cum chiar celebra imagine a dansului morţii din final nu a fost decât o astfel de valorificare fericită a circumstanţelor. O situaţie similară este povestită de Bergman despre scena morţii lui Raval. După ce ţipetele acestuia au încetat şi s-a prăbuşit nemişcat la pământ, în loc să oprească camera, regizorul alege să o mai lase să filmeze câteva secunde. În acel moment, ca şi cum totul ar fi fost aranjat, o rază de soare luminează întreaga scenă. Iar semnificaţia întregului moment se schimbă radical de la disperare, la speranţă[1]. Deşi întâmplătoare, astfel de clipe sunt pline de un anumit farmec ce poate fi cel mai bine surprins doar prin intermediul camerei de filmat (*medium*-ul cel mai potrivit pentru exprimarea efemerului)[2]. O altă amintire, de data aceasta din timpul filmărilor la

[1] „There is a scene in *The Seventh Seal* that used to fill me with fear and, at the same time, fascination. It is when Raval dies behind the tree in the dark forest. He burrows his head into the ground and howls with fright. Originally, I had planned to make this a close-up, but I soon discovered that the sense of the horrible was reinforced by distance. When Raval died, I let the camera keep rolling for some reason, and over the mysterious glen in the forest, there was a sudden pale sunlight. It looked like a stage set. The whole day had been overcast, but at the precise moment when Raval died, the light appeared as if previously arranged", Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 240.

[2] Critica franceză a vorbit despre această „artă de a prinde secunda de eternitate" ca fiind aportul personal al lui Bergman în cinematografie: „Cet art de saisir l'instant d'éternité, que Godard avait perçu dans les premiers films, constitue sans doute l'apport décisif de Bergman au cinéma. Il atteint aux racines de l'être, là où tout commence – arrachement, dedoublement", Jean Collet, în *Encyclopaedia Universalis*, Corpus 3, Paris, 1993, p. 1043.

Fanny şi Alexander, este cea care dă cea mai deplină şi mai frumoasă expresie a filmului ca artă a cadrului şi a clipei:

> A fi regizor de film este câteodată o adevărată fericire: ca atunci când pe faţa unui personaj apare o expresie neexersată în prealabil, iar camera o înregistrează. Acest lucru s-a întâmplat astăzi. Pe neaşteptate şi fără să repete, Alexander devine foarte palid, pe faţă i se poate citi o durere adevărată. Camera imortalizează clipa. Durerea, inefabila durere a fost prezentă pentru câteva secunde, pentru a nu se mai întoarce niciodată. Ea a existat doar atunci, pentru o singură clipă pe care pelicula a prins-o. Astfel de momente mă fac să cred că toate acele zile şi luni de riguroasă planificare nu au fost în zadar. Este posibil ca eu să trăiesc doar pentru aceste scurte momente. Întocmai ca un pescuitor de perle[1].

În acest scurt fragment, de o mare plasticitate, apare expresia directă a dorinţei de a prinde unicitatea clipei, frumuseţea trecătoare a unui moment. Iar camera de filmat este *medium*-ul corespunzător pentru împlinirea acestei dorinţe de a prinde insesizabilul, a clipei care a apărut pentru scurt timp, pentru a se pierde apoi pe vecie. Într-o altă amintire din timpul filmării la *Fragii sălbatici*, Bergman denumeşte această clipă, ca şi cavalerul din *A şaptea pecete*, „un moment de graţie”:

> Nu era deloc într-o dispoziţie prietenoasă [despre Victor Sjöstrom, personajul principal din film – n.m.], dar îşi făcea datoria. În timp ce se plimba împreună cu Bibi, departe, pe pajiştea scăldată de soare, bombănea ceva, insensibil la orice semn de afecţiune. În timp ce pregăteam prim-planul, el a stat de o parte, cu capul vârât între umeri. Propunerea noastră de a i se aduce un grog la faţa locului a fost respinsă cu sarcasm. Când totul a fost gata, el a venit clătinându-se, sprijinindu-se de asistentul de regie, epuizat de proasta dispoziţie. Camera s-a declanşat, începând să filmeze. Deodată faţa lui s-a îmblânzit, el a devenit calm şi duios, *un moment de graţie* [s.m.]. Şi camera a fost acolo. Şi l-a filmat. Iar laboratorul n-a dat greş[2].

Însuşi procesul creaţiei reprezintă pentru Bergman cristalizarea unei imagini în jurul căreia detalii şi sentimente se adaugă treptat până când tema viitorului film devine vizibilă. Naşterea

---

[1] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 76.
[2] *Ibid.*, pp. 259-260.

filmului *Strigăte şi şoapte*, pentru care renunţă la opoziţia alb-negru pentru una la fel de puternică, alb-roşu, porneşte de la o astfel de imagine obsesivă[1]. Imagini bântuitoare, imagini obsesive, imagini calde şi imagini incomode, în cele din urmă, filmele devin chiar explicaţia imaginilor sale profunde[2].

Fascinaţia pe care filmul a exercitat-o asupra lui Bergman a constituit-o tocmai legătura lui cu straturile cele mai profunde ale psihicului uman: „Filmul ca vis, filmul ca muzică. Nici o altă artă nu reuşeşte, aşa cum o face cinematograful, să ocolească conştiinţa noastră diurnă şi să se îndrepte direct spre sentimentele noastre, în profunzimea casei crepusculare a sufletului”[3]. În cuvintele lui Bergman regăsim o raportare aproape primitivă la puterea magică a imaginilor. La masa de montaj, derulând cadru după cadru, regizorul regăseşte fiorul magic al copilului care urmărea, în întunecimea şifonierului, mişcarea formată de imaginile derulate de *lanterna magică*. Receptarea imaginii devine astfel un proces care se adresează fiinţei profunde: „Mute sau vorbitoare, umbrele se întorc, fără ocoluri, spre camerele mele cele mai secrete”[4]. Iar producerea imaginii îşi are, de asemenea, originile într-o regiune specială a sufletului, atemporală şi inconştientă, la fel ca tot ceea ce este profund în om: „O punere în scenă îşi cufundă rădăcinile adânc prin timp şi vise. Îmi place să-mi imaginez că aceste rădăcini se odihnesc într-o încăpere specială a sufletului”[5].

---

[1] „The first image kept coming back, over and over again: the room draped all in red with women clad in white. That’s the way it is: Images obstinately resurface without my knowing what they want with me; then they disappear only to come back, looking exactly the same”, Ingmar Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 83.

[2] „Bergman s’est vu avant tout comme un homme d’image et de vision. «Moi, je vis dans l’image», «mes films sont l’explication de mes images»: difficile de dire mieux”, Jacques Aumont, „Persona et moi”, în *Cahiers du Cinéma*, no. 583, octombrie 2003, p. 89. Aumont a folosit această mărturie a lui Bergman şi ca titlu al unei cărţi de interviuri: Jacques Aumont, *Ingmar Bergman: mes films sont l’explication de mes images*, Paris, Éditions Cahiers du Cinéma, 2003.

[3] Ingmar Bergman, *Lanterna magică*, *ed. cit*., p. 85.

[4] *Ibid.*, p. 86.

[5] *Ibid.*, p. 260.

Dacă am vrea să desemnăm o marcă specifică a creaţiei bergmaniene, cred că cea mai potrivită ar fi tocmai aceasta: *imaginea*. Imaginea perfectă, clipa unică, imposibil de reprodus a doua oară, dar pe care camera, după ore întregi de aşteptare, e pregătită s-o imortalizeze. Importanţa imaginii este evidentă în titlurile pe care le-a ales pentru cele două autobiografii ale sale, *Lanterna magică* şi *Imagini: viaţa mea în film*, ca şi în titlul cărţii de interviuri realizată de Jacques Aumont, *Ingmar Bergman: Mes films sont l'explication de mes images* (*Ingmar Bergman: filmele mele sunt explicaţia imaginilor mele*). Iar această căutare a imaginii perfecte, capabilă să exprime adevărul despre lume, dar mai ales despre fiinţa umană, precum şi preferinţa pentru camera de filmat drept *medium*-ul cel mai potrivit pentru această funcţie, este recunoscută deschis chiar de el însuşi. În acest panopticon de imagini, marca specifică a lui Bergman, semnătura sa, o reprezintă accentul pus pe privirea chipului uman:

> Cred că cinematografia feţei umane ne-a adus cel mai spectaculos lucru pe care-l putem vedea în artă. Şi asta este faţa umană în mişcare… Noi stăm nemişcaţi şi putem vedea miile de muşchi din jurul ochilor, din jurul buzelor. Vedem cum sângele apare şi dispare… Sunt nebun după feţe…şi dacă vreau să studiez faţa, fundalul trebuie să fie discret şi să tacă[1].

Surprins în cele mai diverse ipostaze, camera lui Bergman zăboveşte timp îndelungat, fără grabă, asupra chipului actorilor în încercarea de a pătrunde cele mai adânci mistere ale sufletului uman. După cum afirma un critic al operei sale în 1965, „Bergman's mirrors stand before the human soul"[2], iar close-up-urile cu figura actorilor au

[1] „I think that the cinematography of the human face has brought to us the most fantastic thing that we can see in art. That is, the human face in movement... We sit there, and we can see the thousand of muscles here around the eyes, around the lips. We can see how the blood comes and goes in the face... I am mad about the human face... and if I want to study the human face, the background has to be quiet and to shut up", Irvin Singer, *op. cit*., paragrafele 620-622.

[2] „Ingmar Bergman in the 1950s", Jams F. Scott, în Birgitta Steene (coord.), *Focus on The Seventh Seal*, *ed. cit*., p. 30.

devenit una dintre mărcile filmografiei sale[1]. După spusele sale, pasiunea cu care se apleacă asupra chipului se datorează dorinţei intime de a (re)construi chipul pierdut al mamei sale[2]. Un film scurt din 1986, realizat împreună cu fiul său, Daniel Sebastian, şi intitulat *Chipul lui Karin* (orig. *Karin's Ansikte*) nu face decât să prezinte, timp de 14 minute, ipostaze ale mamei sale de-a lungul vieţii, recuperate din vechi fotografii de familie.

Ca şi filmele sale, amintirile lui Bergman sunt puternic influenţate de o dominantă vizuală. Un sentiment, o zi, o durere, o spaimă, toate rămân în memoria omului ca imagine, iar regizorul se eliberează, cathartic, de ele, tot ca imagine. Multe dintre imaginile din filmele sale au devenit, încă de la lansare, adevărate *icon*-uri vizuale. Putem menţiona, dintre cele mai celebre, imaginea Morţii şi Dansul Morţii din *A şaptea pecete*, suprapunerea chipurilor lui Liv Ulmann şi al lui Bibi Andersson în *Persona* sau emoţionanta *Pietà* din *Strigăte şi şoapte*.

[1] „In film school the emphasis was always on movement. These are moving pictures, students were taught, and the camera should move. And the teachers wew right. But Bergman would put the camera on Liv Ullmann's face or Bibi Andersson's face and leave it there and wouldn't budge and time passed and more time and an odd and wonderful thing unique to his brilliance would happen. One would get sucked into the character and one was not bored but thrilled", Woody Allen, „The Man Who Asked Hard Questions", în Ingman Bergman, *Images*, *ed. cit*., p. 5.

[2] „Having been asked why all his films persistently focus on the human face, Bergman replied that he is always looking for the face of his mother", Irvin Singer, *op. cit*., paragraful 130.

Problema morţii şi libertatea creatoare

„Suflet mic, suflet blând şi călător, tovarăş al trupului meu
care te-a găzduit, vei coborî pe meleagurile livide, aspre, pustii,
unde nu vei mai fi jucăuş precum obişnuiai odinioară.
Încă o clipă, să privim împreună tărâmurile familiare,
obiectele pe care neîndoielnic nu le vom mai vedea niciodată...
Să încercăm să intrăm în moarte cu ochii deschişi."[1]

Importanţa imaginii cinematografice ca *medium* specific secolului XX este deja un loc comun al studiilor vizuale, dar nu numai. Analizând relaţia omului occidental cu moartea de la 1300 până în prezent, istoricul francez Michel Vovelle consideră că istoria secolului XX şi, mai ales, a viziunii sale specifice asupra morţii, nu mai trebuie făcută prin prisma literaturii, ci prin grila de interpretare pe care ne-o oferă filmele. Visconti, Antonioni, Fellini, şi mai ales Bergman vor deveni pentru viitorii interpreţi ai istoriei, noii cronicari ai unor vremuri trecute[2].

---

[1] Marguerite Yourcenar, *Memoriile lui Hadrian*, ediţia a II-a revăzută, traducere din limba franceză de Mihai Gramatopol, Bucureşti, Humanitas, 2006, p. 249.

[2] „Le cinéma, de l'explosion fondatrice du cinéma russe et de l'expressionnisme allemand, jusqu'à cet apogée qu'il a connu dans l'après-guerre, a été le reflet de la sensibilité à la mort du XX siècle. Et qui voudra analyser plus tard en profondeur l'atmosphère spécifique du tournant des années 1950-1960, partagées entre le silence, la confidence murmuré au contraire l'interrogation brutale, devra se référer, plus qu'au roman, devenu peut-être trop indirect et sophistiqué, aux reflets complémentaires qu'ont apportés Bergman, Antonioni, Visconti et Fellini. Je ne m'y risquerai pas: le thème serait immense. Mais, d'évidence, chacun d'eux nous apporte un ou plusieurs éclairs de vérité. Bergman s'est expliqué sur ce qu'il a voulu évoquer dans la quête du chevalier médiéval du *Septième Sceau*, chevauchant tel le lansquenet de Dürer, avec la mort à ses côté (la bombe atomique). Dès *Fraises sauvages*, où le héros, à l'approche de la mort, «contemple sa vie passée comme du point de vue de la mort» à *Cris et chuchotements* qui nous fait partager l'ultime lutte au lit de la mort, toute l'oeuvre de Bergman s'affronte durement à ce passage de la mort qui reste pour lui au coeur de toute vie", Michel Vovelle, *La mort et l'Occident*, *ed. cit*., p. 737.

Deschisă ca un ecran al lumii, imaginea cinematografică reprezintă pentru Hans Belting cea mai bună demonstraţie a caracterului antropologic al imaginii, întrucât aceasta nu se formează nici pe ecran, nici pe suportul folosit (rola de film sau, mai nou, CD, DVD ori card de memorie), ci chiar la spectator, prin reminiscenţă şi asociaţie[1]. În receptarea cinematografică imaginarul personal al creatorului intră în legătură cu cel al publicului, iar mesajul se creează din combinarea acestora, în interiorul privitorului. Experienţa cinematografică deschide o altfel de problematică a privirii, întrucât obiectivul camerei de filmat se substituie ochiului uman. Oferind o imagine cât mai realistă a lumii, prin fluxul său continuu de imagini, cinematograful se apropie şi de starea de vis, în care omul se abandonează, pasiv, imaginilor care nu sunt sub controlul său şi care *vin către el*[2]. „Filmul ca vis, filmul ca muzică" – viziunea lui Bergman asupra filmului ca artă ce reuşeşte să ocolească conştiinţa şi să se îndrepte către straturile profunde ale psihicului poate fi foarte bine apropiată acestei antropologii a imaginii teoretizată de Hans Belting şi în care „omul este locul natural al imaginii"[3]. Iar în întunecimea sălii de cinema, pe ecranul luminos pe care se desfăşoară imaginile lumii, omul proiectează, de fapt, propriile imagini: „Sala (de cinema), cu fereastra sa epifanică deschisă spre lume, aminteşte acea camera obscura care suntem fiecare dintre noi atunci când privim fix, în cabina propriului corp, imaginile pe care le proiectăm noi înşine în lume"[4]. Mereu la prezent (ca şi conştiinţa umană sau visul), filmul îi oferă ocazia de a nu mai fi *în* lume (obligat să se păzească de capcanele ei), ci *în faţa* ei. În faţa ecranului pe care se derulează imaginile lumii, omul este deschis pentru o participare totală.

Conştiinţa morţii naşte şi întrebări referitoare la sensul vieţii. Are viaţa un sens? Dacă are, care este, şi cine poate învesti viaţa cu semnificaţie? Suntem meniţi să ne naştem, să trăim, să murim şi să

[1] Hans Belting, *Pour une anthropologie de l'image*, *ed. cit*., p. 46.

[2] *Ibid.*, pp.104-105.

[3] *Ibid.*, p. 77.

[4] „La salle (de cinéma) avec son fenêtre épiphanique ouverte sur le monde évoque cette camera obscura que nous sommes quand nous regardons fixement, dans la cabine de nos corps, les images que nous projetons nous-mêmes sur le monde", *ibid.*, p. 107.

acceptăm toate acestea ca fapte date şi asupra cărora nu putem hotărî nimic? Dacă asupra naşterii sale, omul nu are nici un cuvânt de zis, nu-i rămâne decât să aleagă să-şi trăiască viaţa în felul propriu şi, eventual, să-şi aleagă moartea potrivită. Dacă în om „totul este drum" (Gaston Bachelard) el poate alege să facă din acest drum un destin sau se poate mulţumi să-l străbată fără să-şi pună probleme existenţiale. Şi dacă „sensul vieţii este să-ţi pui problema sensului vieţii" (Constantin Noica), nu înseamnă că fiecare om se gândeşte la acest sens al vieţii. Există însă unul care o face. Unul care alege să nu-şi trăiască viaţa pasiv şi care nu acceptă ca de la sine înţelese aceste limitări ale condiţiei umane. Acesta este *eroul*, omul problematic, cel care este menit a fi totodată exclus din societate, pentru că e *altfel*, dar, în acelaşi timp, şi idolatrizat de aceasta, tocmai pentru că alege să fie altfel, să depăşească limitele normale ale valorilor acceptate de societate. Eroul este o fiinţă aparte, aflată tot timpul în căutarea unei *împliniri*, care îşi stabileşte un ideal de viaţă diferit de al majorităţii oamenilor, depăşind limitele valorilor lumeşti şi care încalcă tocmai această condiţie a limitării. Este cel care încearcă să fie asemenea zeilor. Faptele sale pot deveni legendare şi pot rămâne în memoria colectivă a oamenilor, supravieţuindu-i morţii sale, care şi ea, poate intra în istorie. Discutând felul în care era tratată moartea în Grecia antică, Jean-Pierre Vernant[1], face deosebirea între *moartea frumoasă* şi *moartea terifiantă*, cea care naşte admiraţia oamenilor şi cea care îi înspăimântă. Eroul poate alege între o viaţă lungă şi banală sau una scurtă şi glorioasă. Alegând să moară în floarea tinereţii, în timpul luptei, el se poate înscrie în memoria colectivă a semenilor săi, momentul morţii sale fiind valorificat simbolic şi învestit cu semnificaţie de restul oamenilor care aleg să ducă o viaţă obişnuită. Iar înfruntarea morţii este chiar prilejul oferit eroului pentru a-şi revela fiinţa autentică.

Această împlinire simbolică a vieţii este văzută ca alternativa pe care o are omul de a-şi sublima moartea într-un alt plan de existenţă decât cel real. Din punct de vedere practic moartea nu poate fi învinsă, însă poţi alege semnificaţia cu care să-ţi investeşti viaţa. Că este vorba de o viaţă dedicată ştiinţei, artei, vitejiei, iubirii, totul este

[1] Jean-Pierre Vernant, *L'individu, la mort, l'amour*, *ed. cit.*

ca, în momentul morţii, ceva din ceea ce tu ai fost, să rămână. Orice lucru, oricât de insignifiant, poate fi învestit cu un simbolism secundar, negând astfel puterea morţii de a îngropa totul în uitare. După cum arată Gilbert Durand, singură funcţia simbolică opune viaţa morţii biologice, salvarea omului fiind doar în „libertatea poetică". Deşi desconsiderată ca „neadevărată", „fabuloasă", „fictivă", acţiunea imaginarului îi oferă un sistem de valori care, fără să nege realitatea sau acţiunea, îi poate da şi o altă interpretare şi poate revela numeroase motive pentru care viaţa merită trăită – „Ce-ar fi oare argonauţii fără lira lui Orfeu? Cine ar asigura cadenţa vâslaşilor? Şi ar mai exista cumva o Lână de Aur?"[1].

Punctul culminant al dorinţei de aflare a unui sens îl găsim tocmai în această conştientizare a morţii care este sursa angoasei existenţiale specific umane. Angoasa este, deopotrivă, sursa întrebărilor pe care omul şi le pune referitor la natura, originea şi destinul său, dar şi preţul plătit de om pentru libertatea sa – înţeleasă în sensul pe care i-l dă Marc-Alain Ouaknin, ca „libertate de a imagina pentru a imagina libertatea"[2] şi, aş putea adăuga, ca libertate de a alege între *a juca* şi *a fi jucat*. Deşi iluzoriu, acest gen de „evadare" în faţa morţii este practic singura formă de libertate pe care omul şi-o permite în faţa condiţiilor impuse de propria condiţie muritoare şi care îi poate alimenta, temporar, evident, visul demiurgic. Prin filmul său, Bergman nu-şi propune să dea vreun răspuns întrebărilor despre viaţă, moarte sau existenţa divinităţii, ci doar să dea glas propriilor întrebări şi, eventual, să transmită şi altora această nevoie de a pune întrebări[3]. Într-o cursă continuă de cucerire a lumii exterioare, omul secolului XX nu este mai bine pregătit decât strămoşul său arhaic să facă faţă

[1] Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarului*, *ed. cit*., p. 432.

[2] Jean Bottéro, Marc-Alain Ouaknin, Joseph Moingt, *Cea mai frumoasă istorie a lui Dumnezeu*, traducere din limba franceză de Luminiţa Brăileanu, Bucureşti, Art, col. „Demonul teoriei", 2008, p. 88.

[3] „I have no answers; I just pose questions. I'm not very gifted at giving answers", Ingmar Bergman, apud.*The Ingmar Bergman Archives*, *ed. cit*. p. 63.

problemelor existenţiale. Iar eterna chestiune a sensului vieţii este mai actuală ca oricând în condiţiile în care omul modern a suferit în evoluţia sa o dublă pierdere: a instinctelor naturale de protecţie şi a tradiţiei (pe care am putea-o considera un fel de protecţie culturală şi socială, o protecţie pe care omul şi-a construit-o pentru a suplini absenţa celor dintâi)[1].

Avându-şi rădăcinile în primele străduanii artistice făcute la lumina torţelor în peşterile preistorice, dorinţa profundă a lui Bergman a fost cea de a „prinde" clipa trecătoare în încercarea de a găsi „imaginea care spune adevărul". Adevărul despre lume, despre chinurile şi bucuriile de neînţeles ale omului şi despre moarte, mai ales. Ca şi cea a artistului necunoscut din zorii umanităţii şi opera lui Bergman lasă deschisă această problematică a misterului existenţei. La fel cum în *A şaptea pecete*, la final, personajele se îndepărtează într-un dans macabru executat pe acordurile unei muzici mute, opera sa îşi propune doar să fie o deschidere către o interpretare a lumii, şi nu răspunsul la o întrebare pusă lumii, vieţii sau morţii. Spre deosebire de eroul său, a cărui dorinţă e de „a-l cunoaşte pe Dumnezeu cu simţurile", cu alte cuvinte, de a-l circumscrie unei definiţii, adică unei limitări, Bergman intuieşte un adevăr mult mai profund, şi anume faptul că, în esenţă, Dumnezeu, ca şi omul, este infinit. A închide divinitatea într-un concept înseamnă a o ucide. Iar adevăratul sens se află chiar în această posibilitate de a gândi divinul, de a-l interpreta iar

[1] „Vidul existenţial este un fenomen larg răspândit în secolul XX. Faptul este de înţeles; el se datorează unei duble pierderi pe care omul a suferit-o pe drumul pe care l-a parcurs pentru a deveni o fiinţă umană. La începuturile istoriei, omul a pierdut câteva dintre instinctele sale animale de bază, în care este înscris comportamentul animal şi de care este validat. O stare de siguranţă ca aceea a Paradisului îi este refuzată omului pentru totdeauna, căci omul trebuie să facă alegeri. Pe lângă asta, omul a mai suferit încă o pierdere în procesul relativ recent al dezvoltării sale, din cauza faptului că tradiţiile care îi susţineau comportamentul slăbesc rapid în prezent. Nici un instinct nu-i mai spune ce trebuie să facă şi nici o tradiţie nu-i mai zice cum ar trebui să procedeze; uneori, el nici măcar nu ştie ce vrea să facă. [În secolul XX] Vidul existenţial se manifestă mai ales printr-o stare de plictiseală [...] Astăzi, plictiseala le dă mai mult de furcă psihiatrilor decât o fac necazurile vieţii", Viktor E. Frankl, *Omul în căutarea sensului vieţii*, *ed. cit*., p. 119.

şi iar, de a-i înmulţi neîncetat valorile, răspunzând astfel esenţei sale infinite. Aflat la mijloc între intuiţia unei realităţi transcendente şi nevoia de a face faţă contingentului, singura posibilitate dată omului pentru a se putea înscrie în infinitatea divină este propria operă, acea parte din el mereu deschisă spre *altceva*.

FILMOGRAFIE INGMAR BERGMAN
(1918-2007)

1946 – ***Criză*** (orig. *Kris*; engl. *Crisis*; fr. *Crise*)
1946 – ***Plouă peste iubirea noastră*** (orig. *Det regnar på vår kärlek*; engl. *It Rains on Our Love*; fr. *Il pleut sur notre amour*)
1947 – ***Un vapor către India*** (orig. *Skepp till Indialand*; engl. *A Ship Bound for India / The Land of Desire / Frustration*; fr. *Bateau pour les Indes / L'eternel mirage*)
1948 – ***Muzică în întuneric*** (orig. *Musik i mörker*; engl. *Night is My Future / Music in Darkness*; fr. *Musique dans les ténèbres*)
1948 – ***Oraş portuar*** (orig. *Hamnstad*; engl. *Port of Call / Harbour City / Seaport*; fr. *Ville portuaire*)
1949 – ***Închisoare*** (orig. *Fängelse*; engl. *The Devil's Wanton / Prison*; fr. *La prison*)
1949 – ***Sete*** (orig. *Törst*; engl. *Three Strange Loves / Thirst*; fr. *La soif*)
1950 – ***Către bucurie*** (orig. *Till glädje*; engl. *To Joy*; fr. *Vers la joie*)
1950 – ***Aceasta nu se poate întâmpla aici*** (orig. *Sånt händer inte här*; engl. *This Can't Happen Here / High Tension*; fr. *Cela ne se produirait pas ici*)
1951 – ***Jocuri de vară*** (orig. *Sommarlek*; engl. *Summer Interlude / Illicit Interlude*; fr. *Jeux d'été*)
1952 – ***Secretele femeilor*** (orig. *Kvinnors väntan*; engl. *Secrets of Women / Waiting Women*; fr. *L'attente des femmes*)
1953 – ***Vară cu Monika*** (orig. *Sommaren med Monika*; engl. *Summer with Monika / Monika*; fr. *Un été avec Monika*)
1953 – ***Amurgul unui clovn*** (orig. *Gycklarnas afton*; engl. *Sawdust and Tinsel / The Naked Night*; fr. *La nuit des forains*)
1954 – ***O lecţie de iubire*** (orig. *En lektion i kärlek*; engl. *A Lesson in Love*; fr. *Une leçon d'amour*)
1955 – ***Vise de femei*** (orig. *Kvinnodröm*; engl. *Dreams / Journey into Autumn*; fr. *Rêves de femmes*)
1955 – ***Zâmbetele unei nopţi de vară*** (orig. *Sommarnattens leende*; engl. *Smiles of a Summer Night*; fr. *Sourires d'une nuit d'été*)
1957 – ***A şaptea pecete*** (orig. *Det sjunde inseglet*; engl. *The Seventh Seal*; fr. *Le septième sceau*)
1957 – ***Fragii sălbatici*** (orig. *Smultronstället*; engl. *Wild Strawberries*; fr. *Les fraises sauvages*)
1958 – ***Atât de aproape de viaţă*** (orig. *Nära livet*; engl. *Brink of Life / So Close to Life*; fr. *Au seuil de la vie*)
1958 – ***Chipul*** (orig. *Ansiktet*; engl. *The Magician / The Face*; fr. *Le visage*)
1960 – ***Izvorul fecioarei*** (orig. *Jungfrukällan*; engl. *The Virgin Spring*; fr. *La source*)

1960 – ***Ochiul dracului*** (orig. *Djävulens öga*; engl. *The Devil's Eye*; fr. *L'Oeil du diable*)
1961 – ***Prin oglindă, în ghicitură*** (orig. *Såsom i en spegel*; engl. *Through a Glass Darkly*; fr. *À travers le miroir*)
1963 – ***Lumină de iarnă*** (orig. *Nattvardsgästerna*; engl. *Winter Light / The Communicants*; fr. *Les communiants*)
1963 – ***Tăcerea*** (orig. *Tystnaden*; engl. *The Silence*; fr. *Le silence*)
1964 – ***Toate aceste femei*** (orig. *För att inte tala om alla dessa kvinnor*; engl. *All These Women / Now About These Women*; fr. *Toutes ses femmes*)
1966 – ***Persona*** (orig. *Persona*; engl. *Persona*; fr. *Persona*)
1968 – ***Ora lupului*** (orig.*Vargtimmen*; engl. *Hour of the Wolf*; fr. *L'heure du loup*)
1968 – ***Ruşinea*** (orig. *Skammen*; engl. *Shame / The Shame*; fr. *La honte*)
1969 – ***Ritul*** (orig. *Riten*; engl. *The Rite / The Ritual*; fr. *Le rite*)
1969 – ***Pasiunea Anei*** (orig. *En passion*; engl. *The Passion of Anna / A Passion*; fr. *Une passion*)
1971 – ***Atingerea*** (orig. *Beröringen*; engl. *The Touch*; fr. *Le lien*)
1973 – ***Strigăte şi şoapte*** (orig. *Viskningar och rop*; engl. *Cries and Whispers*; fr. *Cris et chuchotements*)
1974 – ***Scene dintr-o căsătorie*** (orig. *Scener ur ett äktenskap*; engl. *Scenes from a Marriage*; fr. *Scènes de la vie conjugale*)
1975 – ***Flautul fermecat*** (orig. *Trollflöjten*; engl. *The Magic Flute*; fr. *La flûte enchantée*)
1976 – ***Faţă în faţă*** (orig. *Ansikte mot ansikte*; engl. *Face to Face*; fr. *Face à face*)
1977 – ***Oul şarpelui*** (orig. *Das Schlangenei*; engl. *The Serpent's Egg*; sued. *Ormens ägg*; fr. *L'Œuf du serpent*)
1978 – ***Sonată de toamnă*** (orig. *Herbstsonate*; sued. *Höstsonaten*; engl. *Autumn Sonata*; fr. *Sonate d'automne*)
1980 – ***Din viaţa marionetelor*** (orig. *Aus dem Leben des Marionetten*; sued. *Ur Marionetternas liv*; engl. *From the Life of the Marionettes*; fr. *De la vie des marionnettes*)
1982 – ***Fanny şi Alexander*** (orig. *Fanny och Alexander*; engl. *Fanny and Alexander*; fr. *Fanny et Alexandre*)
1984 – ***După repetiţie*** (orig. *Efter repetitionen*; engl. *After the Rehearsal*; fr. *Après la répétition*)
1997 – ***În prezenţa unui clovn*** (orig. *Larmar och gör sig till*; engl. *In the Presence of a Clown*; fr. *En présence d'un clown*)
2003 – ***Sarabandă*** (orig. *Saraband*; engl. *Saraband*; fr. *Sarabande*)

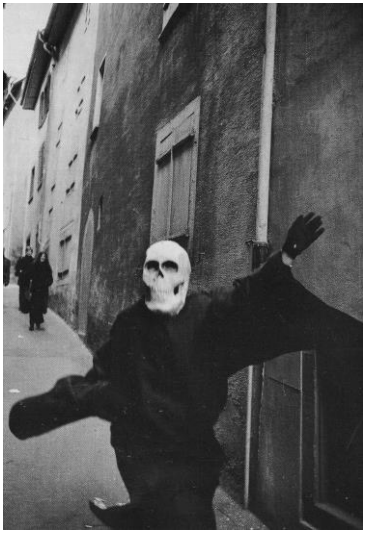
LISTĂ ILUSTRAŢII

1. „*Omul mort*”, peştera Lascaux, Franţa, pictură rupestră (cca. 15.000 î.e.n.)
2. Întâlnire surprinzătoare, fotograf necunoscut (aprox. 1900)
3. Carnaval la Bâle, om îmbrăcat în costumul Morţii, fotograf necunoscut
4. Moartea, figura iconică din *A şaptea pecete* (I. Bergman) (1957)
5. Imagine din *A şaptea pecete* („*Aceasta este mâna mea...*”)
6. Albrecht Dürer, *Mâini în rugăciune*, gravură (cca. 1508)
7. „Amprenta” unei mâini, grota Pench Merle, Franţa (cca. 18 000 î.e.n.)
8. Guyot Marchand, *Dansul macabru*, xilogravuri după reprezentările din Cimitirul Inocenţilor, Paris (1425)
9. Henri Knoblochtzer, *Dansul macabru*, manuscris, (cca. 1486)
10. „Doctorul cioc din Roma”, gravură satirică, reprezentând costumul doctorilor în timpul epidemiilor de ciumă (cca. 1656)
11. Michael Wolgemut, *Dansul macabru*, xilografie (1493)
12. Reprezentare a morţii, sculptură în bronz, anonim german, cca. 1530-1630
13. *Moartea copilului*, Dans Macabru, manuscris ilustrat, Franţa (sfârşitul sec. XV)
14. *Triumful M*orţii, Palazzo Abatellis, Palermo, frescă (înc. sec. XV)
15. *Triumful Morţii*, Clusone, Oratorio dei Disciplini, frescă (1485)
16. Vedere de ansamblu a „jocului lui Charlemagne” – fildeş, Italia meridională (sfârşitul sec. XI)
17. Partidă de şah „curtenesc” – *Les Échecs amoureux*, manuscris copiat şi pictat de Louise de Savoie (1500-1505)
18. *Partidă de şah degenerând în asasinat* – Renaut de Montauban, manuscris iluminat (cca. 1462-1470)
19. Albertus Pictor, *Cavalerul jucând şah cu Moartea*, Biserica din Täby (lângă Stockholm), frescă (cca. 1480)
20. *Joc de şah cu Moartea* – Meister B R, (30,2x22,4 cm), Berlin, Kupferstichkabinet (cca. 1480-1490)
21. *Episcopul jucând şah cu Moartea*, Biserica Saint-Andrew, Norwich, Marea Britanie, vitraliu (aprox. 1510)
22. Jan Provoost, *Zgârcitul şi Moartea*, pictură (1505-1510)
23. Moartea cu jocul de şah, imagine *A şaptea pecete*
24. Moartea cu jocul de şah, imagine *Lumină de iarnă*
25. Şah cu moartea, imagini din *A şaptea pecete*
26. Flagelanţii, imagini din *A şaptea pecete*
27. O clipă de graţie, imagine din *A şaptea pecete*
28. Confesiunea, imagine din *A şaptea pecete*
29. Rugăciune, imagini din *A şaptea pecete*
30. „Doamne, tu care trebuie să existi!”, imagine din *A şaptea pecete*
31. „S-a sfârşit” (dizolvare), imagine din *A şaptea pecete*
32. Dansul macabru, imagine din *A şaptea pecete*
33. Antonius Block şi scutierul său, imagine din *A şaptea pecete*

34. Albrecht Dürer, *Cavalerul, Moartea şi Diavolul,* gravură în cupru (1513)
35. Albrecht Dürer, *Melancolia I*, gravură în cupru (1514)
36. Sebastião Salgado, *Explozii de petrol în Kuweit*, fotografie (1991)
37. *Amurgul unui clovn*
38. *Ora lupului*
39. *Jocuri de vară*
40. *Ritualul*
41. Skat, Jof şi Mia, saltimbancii din *A şaptea pecete*
42. *În prezenţa unui clovn*
43. Albertus Pictor, *Saltimbanc*, biserica Harkeberga, frescă (sfârşitul sec. XV)
44. Ţipătul „mut" al lui Skat, imagine din *A şaptea pecete*
45 „*Eli, Eli, lamma sabahtani*" („*Dumnezeul meu, Dumnezeul meu, de ce m-ai părăsit?*"), imagine din *A şaptea pecete*
46. Edvard Munch, *Strigătul*, detaliu, pictură (1893)

1. „*Omul mort*”, peştera Lascaux, Franţa, pictură rupestră (cca. 15.000 î.e.n.)

2. Întâlnire surprinzătoare, fotograf necunoscut (aprox. 1900)



3. Carnaval la Bâle, om îmbrăcat în costumul Morţii, fotograf necunoscut

4. Moartea, figura iconică din *A şaptea pecete* (I. Bergman) (1957)

5. Imagine din *A şaptea pecete* („*Aceasta este mâna mea...*”)

6. Albrecht Dürer, *Mâini în rugăciune*, gravură (cca. 1508)

7. „Amprenta” unei mâini, grota Pench Merle, Franţa (cca. 18 000 î.e.n.)

8. Guyot Marchand, *Dansul macabru*, xilogravuri după reprezentările din Cimitirul Inocenţilor, Paris (1425)

9. Henri Knoblochtzer, *Dansul macabru*, manuscris, (cca. 1486)

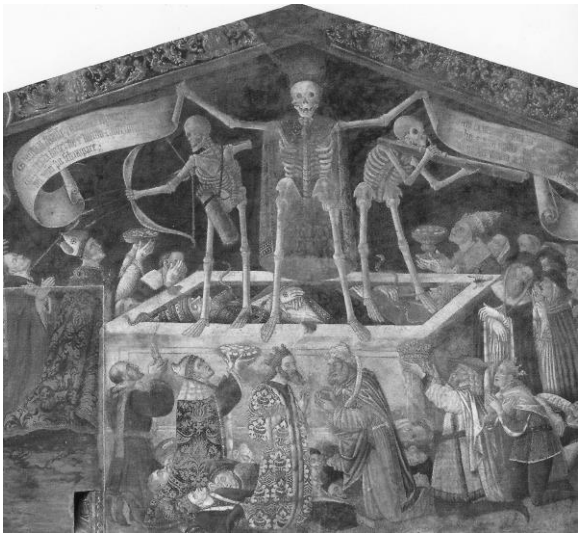
10. „Doctorul cioc din Roma”, gravură satirică, reprezentând costumul doctorilor în timpul epidemiilor de ciumă (cca. 1656)

11. Michael Wolgemut, *Dansul macabru*, xilografie (1493)

12. Reprezentare a morţii, sculptură în bronz, anonim german, cca. 1530-1630

13. *Moartea copilului*, Dans Macabru, manuscris ilustrat, Franţa (sfârşitul sec. XV)

14. *Triumful M*orţii, Palazzo Abatellis, Palermo, frescă (înc. sec. XV)



15. *Triumful Morţii*, Clusone, Oratorio dei Disciplini, frescă (1485)

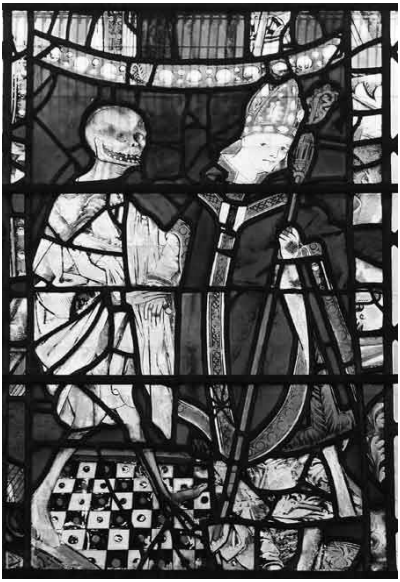
16. Vedere de ansamblu a „jocului lui Charlemagne” – fildeş, Italia meridională (sfârşitul sec. XI)

17. Partidă de şah „curtenesc” – *Les Échecs amoureux*, manuscris copiat şi pictat de Louise de Savoie (1500-1505)

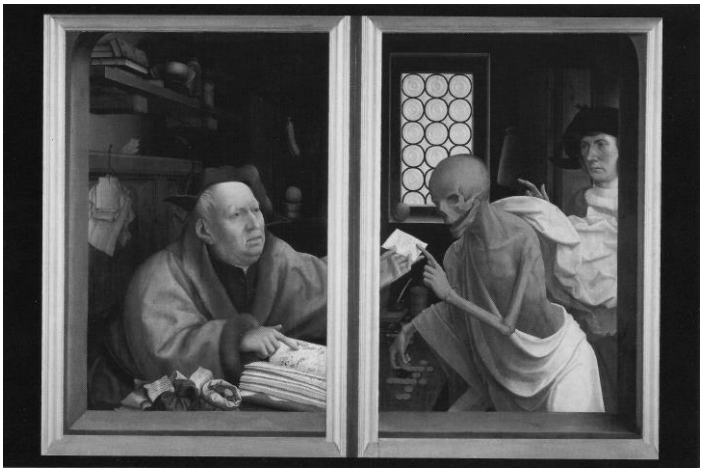
18. *Partidă de şah degenerând în asasinat* – Renaut de Montauban, manuscris iluminat (cca. 1462-1470)

19. Albertus Pictor, *Cavalerul jucând şah cu Moartea*, Biserica din Täby (lângă Stockholm), frescă (cca. 1480)

20. *Joc de şah cu Moartea* – Meister B R, (30,2x22,4 cm), Berlin, Kupferstichkabinet (cca. 1480-1490)



21. *Episcopul jucând şah cu Moartea*, Biserica Saint-Andrew, Norwich, Marea Britanie, vitraliu (aprox. 1510)



22. Jan Provoost, *Zgârcitul şi Moartea*, pictură (1505-1510)

23. Moartea cu jocul de șah, imagine *A șaptea pecete*

24. Moartea cu jocul de șah, imagine *Lumină de iarnă*

25. Șah cu moartea, imagini din *A șaptea pecete*

26. Flagelanţii, imagini din *A şaptea pecete*

27. O clipă de graţie, imagine din *A şaptea pecete*

28. Confesiunea, imagine din *A şaptea pecete*

29. Rugăciune, imagini din *A şaptea pecete*

30. „Doamne, tu care trebuie să exişti!”, imagine din *A şaptea pecete*

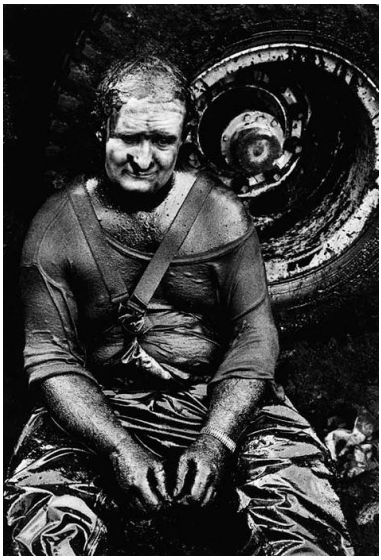
31. „S-a sfârşit” (dizolvare), imagine din *A şaptea pecete*

32. Dansul macabru, imagine din *A şaptea pecete*

33. Antonius Block şi scutierul său, imagine din *A şaptea pecete*

34. Albrecht Dürer, *Cavalerul, Moartea şi Diavolul,* gravură în cupru (1513)

35. Albrecht Dürer, *Melancolia I*, gravură în cupru (1514)



36. Sebastião Salgado, *Explozii de petrol în Kuweit*, fotografie (1991)

37. *Amurgul unui clovn*

38. *Ora lupului*

39. *Jocuri de vară*

40. *Ritualul*

41. Skat, Jof şi Mia, saltimbancii din *A şaptea pecete*

42. *În prezenţa unui clovn*

43. Albertus Pictor,
Saltimbanc, biserica Harkeberga, frescă (sfârşitul sec. XV)

44. Țipătul „mut” al lui Skat, imagine din *A şaptea pecete*

45 „*Eli, Eli, lamma sabahtani*”
(„*Dumnezeul meu, Dumnezeul meu, de ce m-ai părăsit?*”),
imagine din *A şaptea pecete*

46. Edvard Munch, *Strigătul*, detaliu, pictură (1893)

BIBLIOGRAFIE

*** *Biblia*, traducere în limba română de Părintele Grigorie (Gala Galaction), Bucureşti, Editura Institutului Biblic al Bisericii Ortodoxe Române, 1927.

*** *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires de Robert, 1998.

*** *Encyclopaedia Universalis*, Paris, 1993.

*** *Epopeea lui Ghilgameş*, traducere de Virginia Şerbănescu şi Al. Dima, Bucureşti, Mondero, 1998.

*** *Les premiers hommes*, Paris, Gallimard Jeunesse, col. „Les yeux de la découverte", 2008

Boussinot , Roger, *L'Énciclopedie cu cinéma*, Paris, Bordas, 1995.

Ariès, Philippe, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident (du Moyen Âge à nos jours),* Paris, Seuil, 1975.

–, *Images de l'homme devant la mort*, Paris, Seuil, 1983.

–, *Omul în faţa morţii*, traducere din limba franceză de Andrei Niculescu, Bucureşti, Meridiane, 1996.

Bahtin, M., *François Rabelais şi cultura populară în Evul Mediu şi Renaştere*, traducere din limba rusă de S. Recevschi, Bucureşti, Univers, 1974.

Bachelard, Gaston, *Pământul şi reveriile odihnei: eseu asupra imaginilor intimităţii*, traducere din limba franceză, note şi postfaţă de Irina Mavrodin, Bucureşti, Univers, col. „Studii", 1999.

–, *Pământul şi reveriile voinţei: studii asupra imaginarului si fantasticului*, traducere din limba franceză de Irina Mavrodin, Bucureşti, Univers, col. „Studii", 1998.

Ballandier, Georges, *Scena puterii*, traducere din limba franceză de Sanda Farcaş, prefaţă de Ioan Drăgan, Oradea, Aion, 2000.

Baltrušaitis, Jurgis, *Evul Mediu fantastic*, traducere din limba franceză de Valentina Grigorescu, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1975.

Baschet, Jérôme, *L'iconographie médiévale*, Paris, Gallimard, col. „Folio histoire", 2008.

Bell, Julian, *Oglinda lumii: o nouă istorie a artei*, traducere din limba engleză de Bogdan Lepădatu, Tania Şiperco, Adrian Buz, Bucureşti, Vellant, 2007.

Belting, Hans, *Pour une anthropologie des images*, traducere din limba germană de Jean Torrent, Paris, Gallimard, col. „Le Temps des Images", 2004.

–, *La vraie image: croire aux images?*, traducere din limba germană de Jean Torrent, Paris, Gallimard, col. „Le Temps des Images", 2007.

–, *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art*, traducere din limba germană de Edmund Jephcott, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1994.

–, *L'image et son public au Moyen Âge*, traducere din limba engleză de Fortunato Israel, Paris, Gérard Monfort, col. „Imago Mundi", 1998.

Bergman, Ingmar *Copil de duminică*, traducere din limba suedeză şi note de Elena Maria Morogan, Bucureşti, Univers, 1998.
–, *Images: My Life in Film*, traducere din limba suedeză de Marianne Ruuth, *Introducere* de Woody Allen, New York, Arcade Publishing, 2007.
–, *Lanterna magică*, traducere din limba suedeză de Dan Shafran, Elena Florea, Carmen Banciu, Bucureşti, Ed. Meridiane, col. „Biblioteca de film", 1994.
Björkman Stig, Manns Torsten, Sima Jonas, *Bergman on Bergman* (interviews with Ingmar Bergman by Stig Björkman, Torsten Manns, Jonas Sima), New York , Simon and Schuster, 1973.
Besançon, Alain, *Imaginea interzisă: istoria intelectuală a iconoclasmului de la Platon la Kandinsky*, traducere din limba franceză de Mona Antohi, Bucureşti, Humanitas, col. „Istoria ideilor", 1990.
Biedermann, Hans, *Dicţionar de simboluri*, traducere din limba germană de Dana Petrache, Bucureşti, Saeculum I.O, 2002.
Blanchot, Maurice, *L'espace littéraire*, cap. „Les deux versions de l'imaginaire", Paris, Gallimard, 1995.
Bodinier Jean-Louis, Breteau Jean, *Fundamentele culturale ale lumii occidentale*, traducere din limba franceză de Bogdan Geangalău, Iaşi, Institutul European, col. „Memo", 2000.
Boia, Lucian, *Între înger şi fiară: mitul omului diferit din Antichitate până astăzi*, traducere din limba franceză de Brânduşa Prelipceanu şi Lucian Boia, Bucureşti, Humanitas, 2003.
–, *Pentru o istorie a imaginarului*, traducere din limba franceză de Tatiana Mochi, Bucureşti, Humanitas, 2000.
Bonis, Louis de, *La famille de l'homme: des lémuriens à Homo sapiens*, Paris, Éditions Pour la Science, 1999.
Borges, Jorge Luis, *Şah* I, în *Poezii*, traducere Andrei Ionescu, Iaşi, Polirom, 2005.
Bossy, John, *Creştinismul în Occident (1400-1700)*, traducere din limba engleză de Dorin Oancea, Bucureşti, Humanitas, 1998.
Bottéro Jean, Ouaknin Marc-Alain, Moingt Joseph, *Cea mai frumoasă istorie a lui Dumnezeu*, traducere din limba franceză de Luminiţa Brăileanu, Bucureşti, Art, col. „Demonul teoriei", 2008.
Caillois, Roger (coord.), *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, col. „Encyclopédie de la Pléiade", 1967.
Cassirer, Ernst, *Eseu despre om: o introducere în filozofia culturii umane*, traducere din limba engleză de Constantin Cosman, Bucureşti, Humanitas, col. „Seria Eseu", 1994.
Chabanis, Christian, *La mort, un terme ou un commencement?*, Paris, Fayard, 1982.
Chaunu, Pierre, *Civilizaţia Europei clasice*, traducere din limba franceză de Adrian Alexandru Dobrescu şi Mircea Gheorghe, Bucureşti, Meridiane, 1989.
Caranfil, Tudor, *Dicţionar universal de filme*, Bucureşti, Litera Internaţional, 2002.
Chevalier Jean, Gheerbrant Alain (coord.), *Dicţionar de simboluri: mituri, vise, obiceiuri, gesturi, forme, figuri, culori, numere*, traducere din limba

franceză coordonată de Micaela Slăvescu şi Laurenţiu Zoicaş, Bucureşti, Artemis, 1993.
Chihaia, Pavel, *Immortalité et décomposition dans l'art du Moyen Age*, Madrid, Fondation Culturelle Roumainie, 1998.
Clarke, Robert, *Naissance de l'homme: nouvelle découvertes, nouvelles énigmes*, Paris, Seuil, 2001.
Clébert, Jean-Paul, *Bestiar fabulos: dicţionar de simboluri animaliere*, traducere din limba franceză de Rodica Maria Walter şi Radu Walter, Bucureşti, Artemis-Cavallioti, 1995.
Cockburn, Alexander, *Idle passion: Chess and the Dance of Death*, Londra,Weidenfeld and Nicolson, 1975.
Cohn, Norman, *Demonii Europei: demonizarea creştinilor în Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Cristina Vlădăreanu, Bucureşti, Pandora-M, col. „Ideea europeană", 2002.
Collin de Plancy, Jacques, *Dicţionar diabolic*, traducere din limba franceză şi selecţie de Rodica Rotaru, Bucureşti, Casa de Editură şi Presă „Viaţa Românească", 1992.
Coppens, Yves, *Pré-Ambules: les premiers pas de l'homme*, Paris, Odile Jacob, 1988.
–, *Le singe, l'Afrique et l'Homme*, Éd. Fayard, Paris, 1983.
Corvisier, André, *Les danses macabres*, Paris, PUF, 1998.
Coulanges, Fustel de, *Cetatea antică: studiu asupra cultului, dreptului şi instituţiilor Greciei şi Romei*, traducere din limba franceză de Mioara şi Pan Izverna, prefaţă de Radu Florescu,vol. I, Bucureşti, Meridiane, col. „Arte şi civilizaţii", 1984.
Dastur, Françoise, *Moartea: eseu despre finitudine*, traducere din limba franceză de Sabin Borş, Bucureşti, Humanitas, col. „Acta Phaenomenologica", 2006.
Debray, Régis, *Viaţa şi moartea imaginii: o istorie a privirii în Occident*, traducere din limba franceză de Irinel Antoniu, Iaşi, Institutul European, col. „Eseuri de ieri şi de azi", 2011.
Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Mille plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.
Delumeau, Jean, *Păcatul şi frica: culpabilizarea în Occident (secolele XIII-XVIII)*, traducere din limba franceză de Ingrid Ilinca şi Cora Chiriac, Iaşi, Polirom, col. „Plural", 1997.
–, *Des Religions et des Hommes*, Paris, Desclée de Brouwer, 1997.
Dextreit Jacques, Engel Norbert, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, 1984.
Dobre-Bogdan, Cristina, Imago mortis *în cultura română veche (secolele XVII-XIX)*, Bucureşti, Editura Universităţii din Bucureşti, 2002.
Dobre-Bogdan Cristina, Marin-Barutcieff Silvia (coord.), *Actes du XIVème Congrès International d'Études sur les danses macabres et l'art macabre en général*, Bucureşti, Editura Universităţii din Bucureşti, 2010.
Drimba, Ovidiu, *Istoria culturii şi civilizaţiei*, vol. III, Bucureşti, Saeculum-Vestala, 2001.
Dubus, Pascale, *L'art et la mort: réflexions sur les pouvoirs de la peinture à la Renaissance*, Paris, CNRS Éditions, 2006.

Duby, Georges, *Vremea catedralelor: arta şi societatea (980-1420)*, traducere din limba franceză de Mariana Rădulescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi religie", 1998.
Dumitru, Maria-Luiza, *Sacrul monstruos: mitologie-mitistorie-folclor românesc*, Bucureşti, Paideia, 2007.
Duncan Paul, Wanselius Bengt (coord.), *The Ingmar Bergman Archives*, Taschen, 2008.
Durand, Gilbert, *Aventurile imaginii. Imaginaţia simbolică. Imaginarul*, traducere din limba franceză de Muguraş Constantinescu şi Anişoara Bobocea, Bucureşti, Nemira, col. „Totem", 1999.
–, *Structurile antropologice ale imaginarului: introducere în arhetipologia generală*, traducere din limba franceză de Marcel Aderca, postfaţă de Corneliu Mihai Ionescu, Bucureşti, Univers Enciclopedic, col. „Mentor", 1998.
Eco, Umberto, *Numele trandafirului*, traducere din limba italiană de Florin Chiriţescu, Iaşi, Polirom, col. „Biblioteca Polirom. Proză XX", 2004.
–, *Arta şi frumosul în estetica medievală*, traducere din limba italiană de Cezar Radu, Bucureşti, Meridiane, col. „Teoria şi filosofia artei", 1999.
–, (coord.), *Istoria urâtului*, traducere din limba italiană de Oana Sălişteanu şi Anamaria Gebăilă, Bucureşti, Rao, 2008.
–, (coord.), *Istoria frumuseţii*, traducere din limba italiană de Oana Sălişteanu [Cristea], Bucureşti, Rao, 2008.
Eliade, Mircea, *Arta de a muri: antologie*, ediţia a III-a adăugită şi îmbunătăţită, selecţie de texte şi note de Magda Ursache şi Petru Ursache; prefaţă de Petru Ursache, Cluj-Napoca, Eikon, 2006.
–, *De la Zalmoxis la Genghis-Han: studii comparative despre religiile şi folclorul Daciei şi Europei Orientale*, traducere din limba franceză de Maria şi Cezar Ivănescu, Bucureşti, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1980.
–, *Imagini şi simboluri: eseu despre simbolismul magico-religios*, traducere din limba franceză de Alexandra Beldescu, prefaţă de Georges Dumézil, Bucureşti, Humanitas, col. „Seria Eliade", 1994.
–, *Istoria credinţelor şi ideilor religioase*, traducere din limba germană de Cezar Baltag, vol. I, Iaşi, Polirom, 2011.
–, *Ocultism, vrăjitorie şi mode culturale (Eseuri de religie comparată)*, Ed. Humanitas, Bucureşti, 1997.
Febvre, Lucien, *Religia lui Rabelais: problema necredinţei în secolul al XVI-lea*, traducere din limba franceză de Horia Lazăr, Cluj-Napoca, Dacia, 1998.
Filoramo, Giovanni (coord.), *Istoria religiilor*, traducere din limba italiană de Smaranda Scriitoru şi Cornelia Dumitru, vol. I, *Religiile antice*, Iaşi, Polirom, 2008.
Flusser, Vilém, *Pentru o filosofie a fotografiei*, traducere din limba germană de Aurel Codoban, ed. a II-a, Cluj, Idea, col. „Balkon", 2011.
Foccroulle Bernard, Legros Robert, Todorov Tzvetan, *La naissance de l'individu dans l'art*, Paris, Bernard Grasset, 2005.
Foucault, Michel, *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994.

–, *Lumea e un mare azil: studii despre putere*, traducere din limba franceză de Bogdan Ghiu şi Raluca Arsenie, Cluj, Idea, col. „Panopticon", 2005.
Francastel, Pierre, *Realitatea figurativă*: *elemente structurale de sociologie a artei*, traducere din limba franceză de Mircea Tomuş, prefaţă de Ion Pascadi, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1972.
Frankl, Viktor E., *Omul în căutarea sensului vieţii*, traducere din limba engleză de Silvian Guranda, introducere de Gordon W. Allport, Bucureşti, Meteor Press, col. „Psihologie", 2009.
Freud, Sigmund, *Opere IV*. *Scrieri despre societate şi religie*, traducere din limba germană de Roxana Melnicu, George Purdea şi Vasile Dem. Zamfirescu, Bucureşti, Trei, col. „Biblioteca de psihanaliză", 2000.
Gauvald Claude, Libera Alain de, Zink Michel (coord.), *Dictionnaire du Moyen Âge*, Paris, Quadrige, Presses Universitaires de France, 2002.
Gilson, Étienne, *Filozofia în Evul Mediu: de la începuturile patristice până la sfârşitul secolului al XIX-lea*, traducere din limba franceză de Ileana Stănescu, Bucureşti, Humanitas, 1995.
Goethe, Johan Wolfgang, *Faust*, traducere din limba germană de Şt. Aug. Doinaş, Bucureşti, Univers, 1982.
–, *Opere I*, *Poezia*, traducere din limba germană de N. Argintescu-Amz, studiu introductiv, note şi comentarii de Jean Livescu, Bucureşti, Univers, 1984.
Goff Jacques le, *Eroi şi minuni ale Evului Mediu*, traducere din limba franceză de Gabriela Şiclovan, Chişinău, Cartier, col. „Cartier Istoric", 2010.
–, *Evul Mediu şi naşterea Europei*, traducere din limba franceză de Giuliano Sfichi şi Marius Roman, cuvânt înainte de Jacques Le Goff, Iaşi, Polirom, col. „Construcţia Europei", 2005.
–, *Imaginarul medieval*, traducere din limba franceză şi note de Marina Rădulescu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1991.
–, *Intelectualii în Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Nicolae Ghimpeţeanu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1994.
–, (coord.) *La Nouvelle Histoire*, Bruxelles, Complexe, 1988.
–, *Negustorii şi bancherii în Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Nicolae Ghimpeţeanu, Bucureşti, Meridiane, 1994.
– (coord.) *Omul medieval*, traducere din limba italiană de Ingrid Ilinca şi Dragos Cojocaru, postfaţă de Alexandru-Florin Platon, Iaşi, Polirom, col. „Plural M", 1999.
–, *Pentru un alt Ev Mediu: valori umaniste în cultura şi civilizaţia Evului Mediu,* studiu introductiv, note şi traducere din limba franceză de Maria Carpov, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1986.
Goff Jacques le, Schmitt Jean-Claude (coord.), *Dicţionar tematic al Evului Mediu occidental*, traducere din limba franceză de Denisa Burducea, Nadia Farcaş, Marius Roman, Mădălin Roşioru şi Gina Puică, Iaşi, Polirom, 2002.

Goff Jacques le, Truond Nicolas, *Une histoire du corps au Moyen Age*, Paris, Liana Levi, 2003.

Gombrich, E.H., *Artă şi iluzie: studiu de psihologie a reprezentării picturale*, traducere din limba engleză de D. Mazilu, prefaţă Balcica Maciucă, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1973.

–, *Istoria artei*, traducere din limba engleză de Nicolae Constantinescu, Bucureşti, Pro Editură şi Tipografie, 2008.

Gorer, Geoffrey, *Pornographie de la mort*, în *Ni pleurs, ni couronnes*, traducere din limba engleză de Hélène Allouch, prefaţă de Michel Vovelle, Paris, E.P.E.L., 1995.

Grabar, André, *Les voies de la création en iconographie chrétienne*. *Antiquité et Moyen Âge*, Paris, Flammarion, 1994.

Hentsch, Thierry, *Raconter et mourir: L'Occident et ses grands récits*, Rosny-sous-Bois, Bréal, 2002.

Huizinga, Johan, *Homo ludens: încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, traducere din neerlandeză de H.R. Radian, prefaţă şi notă biobibliografică de Gabriel Liiceanu, Bucureşti, Humanitas, col. „Top H", 2002.

–, *Amurgul Evului Mediu: studiu despre formele de viaţă şi de gândire din secolele al XIV-lea şi al XV-lea în Franţa şi Ţările de Jos*, traducere din neerlandeză de H.R. Radian, Bucureşti, Humanitas, 2002.

Huyghe, René, *L'art et l'homme*, Paris, Librairie Larousse, 1958.

Impelluso, Lucia, *Natura şi simbolurile sale: plante, flori şi animale*, traducere din limba italiană de Anamaria Gebăilă, Bucureşti, Monitorul Oficial, col. „Dicţionare de artă", 2009.

Ishiguro, Kazuo, *Să nu mă părăseşti,* traducere din limba engleză de Vali Florescu, Iaşi, Polirom, col. „Biblioteca Polirom. Proză XXI", 2006.

Jankélévitch, Vladimir, *Tratat despre moarte*, traducere din limba franceză de Ilie Gyurcsik şi Margareta Gyurcsik, Timişoara, Amarcord, col. „Filozofie", 2000.

Jeanne René, Ford Charles, *Histoire ilustrée du cinéma*, Paris, Marabout Université, 1966.

Jung, Carl Gustav, *La vie symbolique. Psychologie et vie religieuse*, Paris, Albin Michel, 1989.

–, *Problèmes de l'âme moderne*, Paris, Buchet/Chastel, 1996.

Kalin, Jesse, *The Films of Ingmar Bergman*, New York, Cambridge University Press, 2008.

Koskinen, Maaret, *Ingmar Bergman*, Institut Suédois, 1993.

Labarrère, André Z., *Atlas du cinéma*, Paris, Librairie Générale Française, 2002.

Lagerkvist, Pär, *Povestiri amare,* traducere din limba suedeză de Florin Murgescu, prefaţă de Alexandru Sever, Bucureşti, Editura pentru Literatură Universală, 1969.

Landsberg, Paul-Ludwig, *Eseu despre experienţa morţii*, traducere din limba franceză de Mariana Vazaca, Bucureşti, Humanitas, col. „Phi", 2006.

Leakey, Richard, *Originea omului*, traducere din engleză de Ana Maria Glavce şi Ion Oprescu, Bucureşti, Humanitas, col. „Ştiinţă", 1995.
Lecouteux, Claude, *Dicţionar de mitologie germanică*, traducere din limba franceză de Şerban Velescu, Bucureşti, Univers Enciclopedic Gold, 2010.
–, *Chasses fantastiques et cohortes de la nuit au Moyen Âge*, Paris, Imago, 1999.
–, *Vampiri şi vampirism: autopsia unui mit*, traducere din limba franceză de Mihai Popescu, Bucureşti, Saeculum I.O., col. „Mythos", 2002.
Lenoir Frédéric, Tonnac Jean-Philippe de (coord.), *La mort et l'immortalité*, Paris, Bayard, 2004
Leroi-Gourhan, André, *Gestul şi cuvântul*, traducere din limba franceză de Maria Berza, prefaţă de Dan Cruceru, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi gândire", 1983.
–, *Les racines du monde (Entretiens avec Claude-Henri Rocquet)*, Paris, Pierre Belfond, 1982.
Lestienne, Cécile (coord), Picq Pascal, Sagart Laurent, Dehaene Ghislaine, *Cea mai frumoasă istorie a limbajului*, traducere din limba franceză de Luminiţa Brăileanu, Bucureşti, Art, col. „Demonul teoriei", 2010.
Lionnais, François le, *Le jeu d'échecs*, Paris, Presses Universitaires de France, 1981.
Litmanowicz, Wladyslaw, *Curiozităţi din lumea şahului*, traducere din limba poloneză de Mona Gabriela Micu, Bucureşti, Editura Sport-Turism, 1976.
Malaguzzi, Silvia, *Mâncarea şi ritualul mesei*, traducere din limba italiană de Anamaria Gebăilă, Bucureşti, Monitorul Oficial, col. „Dicţionare de artă", 2010.
Mâle, Émile, *L'art religieux de la fin du Moyen Âge en France: étude sur l'iconographie du Moyen Âge et sur ses sources d'inspiration*, Paris, Librairie Armand Colin, 1949.
Mandelbaum, Jacques, *Masters of cinema: Ingmar Bergman*, Paris, Cahiers du cinéma, 2011.
Manwell, Roger, *The International Encyclopedia of Film*, New York, Bonanza Books, 1975.
Marion, Denis, *Ingmar Bergman*, Paris, Gallimard, 1979.
Martin, Hervé, *Mentalités médiévales: XI-XV siècle*, Paris, PUF, 1998.
Martin, Marcel, *Limbajul cinematografic*, traducere din limba franceză de Matilda Banu şi George Anania, prefaţă de Florian Potra, Bucureşti, Meridiane, 1981.
Măniuţiu, Mihai, *Despre mască şi iluzie*, Bucureşti, Humanitas, 2007.
Mesnil Marianne, Popova Assia, *Etnologul, între şarpe şi balaur: eseuri de mitologie balcanică*, traducere din limba franceză de Ioana Bot şi Ana Mihăilescu; cuvânt înainte de Paul H. Stahl, Bucureşti, Paideia, col. „Colecţia de antropologie culturală", 1997.
Moraru, Mihai, *O carte populară necunoscută: Viteazul şi moartea (studiu şi texte)*, Bucureşti, Cartea Universitară, 2005.
Morin, Edgar, *L'Homme et la Mort*, Paris, Seuil, 1970.
–, *Paradigma pierdută: natura umană,* traducere din limba franceză de Iulian Popescu, Iaşi, Editura Universităţii „Al. I Cuza", 1999.

Muchembled, Robert, *O istorie a diavolului: civilizaţia occidentală în secolele XII-XX*, traducere din limba franceză de Em. Galaicu-Păun, Chişinău, Cartier, col. „Cartier Istoric", 2002.
Muşat, Radu, *Dicţionar de antonomază*, Iaşi, Polirom, 2006.
Nabokov, Vladimir, *Apărarea Lujin*, traducere din limba rusă de Adriana Liciu, Bucureşti, Humanitas, col. „Raftul întâi", 2004.
Ouaknin Marc-Alain, Gall Dom Robert le, Levenson Claude B., Chebel Marc, *Grandes religions (Judaisme, Islam, Catholicisme, Bouddhisme)*, Paris, Assouline, 2004.
Panaitescu, Val., *Humorul (Sinteză istorico-teoretică)*, Iaşi, Polirom, 2003.
Pandolfi, Vito, *Istoria teatrului universal,* traducere din limba italiană şi note de Lia Busuioceanu şi Oana Busuioceanu, prefaţă de Ovidiu Drimba, vol. II, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1971.
Panofsky, Erwin, *Arhitectură gotică şi gândire scolastică*, traducere din limba engleză şi note de Marina Vazaca, cu o postfaţă de Sorin Dumitrescu Bucureşti, Anastasia, col. „Impasuri şi semne", 1999.
Passek, Jean-Loup, (coord.), *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Larousse, 2001.
Pastoureau, Michel, *La vie quotidienne en France et en Angleterre au temps des chevaliers de la Table Ronde*, Paris, Hachette, 1976.
–, *O istorie simbolică a Evului Mediu occidental*, traducere din limba franceză de Em. Galaicu-Păun, Chişinău, Cartier, col. „Cartier Istoric", 2004.
–, *Stofa diavolului: o istorie a dungii şi a ţesăturilor vărgate*, traducere din limba franceză de Gabriela Scurtu Ilovan şi Oana Ududec, studiu introductiv de Maria Carpov, Iaşi, Institutul European, 1998.
Picq, Pascal, *Les origines de l'homme: l'odyssée de l'espèce*, Paris, Tallandier, 2002.
–, *Nouvelle histoire de l'homme*, Paris, Éd. Perrin, 2007.
Propp, Vladimir I., *Morfologia basmului*, traducere din limba rusă de Radu Nicolau, studiu introductiv si note de Radu Niculescu, Bucureşti, Univers, 1970.
Rabelais, François, *Gargantua şi Pantagruel*, traducere din limba franceză de Alexandru Hodoş, Chişinău, Hyperion, 1993.
Rank, Otto, *Art and Artist: Creative Urge and Personality Development*, traducere din limba germană de Charles Francis Atkinson, New York/London, W. W. Norton & Company, 1989.
Read, Herbert, *Imagine şi idee: funcţia artei în dezvoltarea conştiinţei umane*, traducere din limba engleză de Ion Herdan, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, Bucureşti, Univers, 1970.
–, *Originile formei în artă*, traducere din limba engleză de C. F. Pavlovici, prefaţă de Dan Grigorescu, Bucureşti, Univers, 1971.
Rougemont, Denis de, *Iubirea şi Occidentul*, traducere şi note de Ioana Feodorov, introducere de Virgil Cândea, Bucureşti, Univers, 1987.
Samuels Andrew; Shorter Bani; Plaut Fred, *Dicţionar critic al psihanalizei analitice jungiene*, Bucureşti, Humanitas, 2005.
Schmitt, Jean-Claude, *Le corps des images: essais sur la culture visuelle au Moyen Âge*, Paris, Gallimard, col. „Le Temps des Images", 2002.

–, *Raţiunea gesturilor în Occidentul medieval*, traducere din limba franceză de Doina Marian; prefaţă de Alexandru Duţu, Bucureşti, Meridiane, 1998.
–, *Strigoii: vii şi morţi în societatea medievală*, traducere din limba franceză de Andrei Niculescu şi Elena-Natalia Ionescu, Bucureşti, Univers, col. Artă şi religie", 1998.
Schneider, Michel, *Morţi imaginare*, traducere din limba franceză de Mady Solomon, Bucureşti, Art, col. „Ocheanul întors", 2010.
Schneider, Steven Jay (coord.), *1001 de filme de văzut într-o viaţă*, traducere din limba engleză de Iustina Bandol, Daniela Bojică, Smaranda Câmpeanu, Bucureşti, Rao, 2009.
Shakespeare, William, *Cum vă place*, traducere din limba engleză de Virgil Teodorescu, în vol. *Teatru*, Bucureşti, Editura pentru Literatură Universală, 1964.
Siat, Jeannine, *Marile religii monoteiste*, traducere din limba franceză de Bogdan Geangalău, Iaşi, Institutul European, col. „Memo", 2001.
Simion, Victor, *Imagine şi legendă*, Bucureşti, Meridiane, 1983.
Singer, Irvin, *Ingmar Bergman, Cinematic Philosopher. Reflections on His Creativity*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2007, ediţie digitală.
Starobinski, Jean, *Melancolie, nostalgie, ironie*, traducere din limba franceză de Angela Martin, prefaţă de Mircea Martin, Piteşti, Paralela 45, col. „Topos: studii socio-umane", 2002.
Steene, Birgitta, *Ingmar Bergman*, New York, Twayne Publishers, col. „Twayne's world authors series", 1968.
–, *Ingmar Bergman: A Reference Guide*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.
–, (coord.) *Focus on the Seventh Seal*, New Jersey, Prentice-Hall Inc., 1972.
Strindberg, August, *Visul*, traducere din limba suedeză de Maria şi Petre Banuş, Bucureşti, Univers, 1972.
Ştefaniu, Constantin, *Şah de la A la Z*, Bucureşti, Editura Sport-Turism, 1984.
Tarangul, Marin, *Nocturnal*, Humanitas, Bucureşti, 2010.
Tartakover, Xavier, *Breviar de şah*, traducere din limba franceză de Nicolae Constantinescu, Bucureşti, Pro Editură şi Tipografie, 2007.
Tepl, Johannes von, *Plugarul şi Moartea*, traducere din germana medievală de Marin Tarangul şi Emmerich Schäffer, Bucureşti, Humanitas, 1997.
Thomas, Louis-Vincent, *Anthropologie de la mort*, Paris, Payot, 1975.
–, *Rites de la mort (Pour la paix du vivants)*, Paris, Fayard, 1985.
Toplean, Adela, *Pragul şi neantul: încercări de circumscriere a morţii*, Iaşi, Polirom, 2006.
Tulard, Jean, *Dictionnaire du cinema: les réalisateurs*, Paris, Robert Laffont, 2007.
–, *Guide des films (1895-1995)*, Paris, Robert Laffont, 1995.
Vallet, Odon, *Primele religii*, traducere din limba franceză de Iulia Bodnari, Bucureşti, Univers, 2007.
Vasari, Giorgio, *Vieţile celor mai de seamă pictori, sculptori şi arhitecţi*, traducere din limba italiană şi note de Ştefan Crudu, Bucureşti, Meridiane, col. „Biblioteca de artă", 1968.

Vernant, Jean-Pierre, *L'individu, la mort, l'amour*: *soi-même et l'autre en Grèce ancienne*, Paris, Gallimard, 1989.
–, *Mit şi gândire în Grecia antică: Studii de psihologie istorică*, traducere din limba franceză de Zoe Petre şi Andrei Niculescu, cuvânt înainte de Zoe Petre, Bucureşti, Meridiane, col. „Artă şi religie", 1995.
Vernette, Jean, *L'au-delà*, Paris, Presses Universitaires de France, 1998.
Villon, François, *Opurile magistrului Françoys Villon adică Data mare şi Lăsata, Adaosul, Jergul şi Baladele*, traducere din limba franceză de Romulus Vulpescu, Bucureşti, Editura Tineretului, 1958.
Vovelle, Michel, *Idéologies et mentalités*, Paris, Librairie François Maspero, 1982.
–, *L'heure du grand passage: chronique de la mort*, Paris, Gallimard, col. „ Découvertes", 1993.
–, *La mort et l'Occident de 1300 à nos jours*, Paris, Gallimard, 1983.
Yalom, Irvin. D, *Privind soarele în faţă: cum să înfrângem teroarea morţii*, traducere din limba engleză de Ştefania Mihalache, Bucureşti, Vellant, col. „Perspective", 2011.
–, *Psihoterapie existenţială*, traducere din limba engleză de Bogdan Boghiţoi, Bucureşti, Trei, col. „Psihologie-Psihoterapie", 2010.
Yalom, Marilyn, *Birth of the Chess Queen: A History*, f.l., Harper Perennial, 2005.
Walter, Philippe, *Mitologie creştină: sărbători, ritualuri şi mituri din Evul Mediu*, traducere din limba franceză de Rodica Dumitrescu şi Raluca Tulbure, Bucureşti, Artemis, 2005.
Wunenburger, Jean-Jacques, *Filozofia imaginilor*, traducere din limba franceză de Muguraş Constantinescu, ediţie îngrijiă şi postfaţă de Sorin Alexandrescu, Iaşi, Polirom, col. Studii asupra imaginii", 2004.
–, *Viaţa imaginilor*, traducere din limba franceză de Ionel Buşe, Cluj, Cartimpex, col. „Socrates", 1998.
Zimmer, Heinrich, *Regele şi cadavrul: povestiri despre biruinţa sufletului asupra răului*, traducere din limba engleză de Sorin Mărculescu, ed. a II-a, revăzută, Bucureşti, Humanitas, 2007.

Reviste, publicaţii

*** „Film director Bergman dies at 89", *BBC News*, 30 iulie 2007.
Cahiers du Cinéma, nr. 583, dosar „Ingmar Bergman, écrivain d'images", octombrie 2003.
Corliss, Richard „Last Roar From a Legend", în *Time Magazine U.S.*, 5 iulie 2005.
Corliss, Richard, „Why Ingmar Bergman Mattered", în *Time Magazine U.S.*, 30 iulie 2007.
Corliss, Richard, „Woody Allen on Ingmar Bergman", în *Time Entertainment*, 01 august 2007.
Godard, Jean-Luc, „Bergmanorama", în *Cahiers du cinéma* nr. 85, ianuarie 1958.
Macnab, Geoffrey, „Why Bergman was an artistic giant", în *BBC News*, 30 iulie 2007.
Reider, Norman, „Chess, Oedipus, and the Mater Dolorosa", în *International Journal of Psychoanalysis*, Vol. 40 (1959), pp. 320-333.

Vernant, Jean-Pierre, „Feminine Figures of Death in Greece”, în *Diacritics*, vol. 16., nr. 2, (1986);

Site-uri internet (ultima oară accesate la 27 ianuarie 2014)
http://bergmanorama.webs.com/index.html (Berganorama. The Magic Works of Ingmar Bergman)
http://www.ingmarbergman.se/ (Ingmar Bergman Face to Face)
http://classes.bnf.fr/echecs/index.htm (Catalog online al Bibliotecii Naţionale a Franţei, dedicat jocului de şah)
http://expositions.bnf.fr/jeux/index.htm (Catalog online al Bibliotecii Naţionale a Franţei, dedicat jocurilor)
http://www.lamortdanslart.com/index.html (Catalog online al temelor macabre)
http://www.jmrw.com/Chess/Tableau_echecs/index.htm#a3 (Catalog online al picturilor cu tema şahului)
http://web.archive.org/web/20111012092628/http://goddesschess.com/index.html (Goddesschess)

Mulţumiri

Încep prin a le mulţumi celor care m-au ajutat să duc la bun sfârşit această carte.

Îi sunt recunoscătoare, în primul rând, domnului profesor Sorin Alexandrescu pentru sfaturile şi sugestiile preţioase şi pentru toată libertatea pe care mi-a acordat-o de-a lungul timpului. De un real ajutor mi-au fost înţelegerea şi suportul Simonei Chiaburu, căreia nu-i pot mulţumi îndeajuns pentru sprijinul pe care mi l-a oferit întotdeauna fără rezerve. O carte bună depinde atât de talentul autorului, cât şi de răbdarea şi priceperea redactorului. Îi mulţumesc Laurei Marin pentru răbdarea şi atenţia cu care a redactat textul final. Mulţumirile adresate echipei CESI ar fi incomplete dacă nu aş aminti-o şi pe Laura Mesina a cărei ghidare mi-a condus paşii către această instituţie unde m-am simţit tot timpul acasă.

Recunoştinţa mea se îndreaptă şi către Cristina Dobre-Bogdan care a avut răbdarea de a-mi asculta ideile şi nelămuririle şi, de nenumărate ori, mi-a oferit, pe lângă sprijinul său, cărţile de care aveam atâta nevoie şi fără de care lucrarea ar fi fost, cu siguranţă, mult mai săracă. De asemenea, deşi au trecut mai mult de cinci ani de când mi-a citit prima teză pe acest subiect, îi mulţumesc domnului profesor Mihai Moraru pentru toate sfaturile şi indicaţiile pe care mi le-a dat atunci (şi de a căror înţelegere cred că abia de acum înainte încep să mă apropii).

În tot acest timp, sprijinul cel mai susţinut şi mai constant a venit din partea familiei şi a prietenilor, care au avut de suportat zi de zi toate neliniştile, izbucnirile şi exuberanţele mele. Cuvintele sunt prea puţin, însă le mulţumesc tuturor pentru înţelegere şi răbdare.